2 CDs JOC FULL! - AFRICA KORPS VS. DESERT RATS - CONFRUNTARE ÎN DEŞERT

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2005

CÂŞTIGĂ!



UPS EVER-POWER 1000VA

JOC FULL!!



PREVIEW

Age of Empires III
Viitorul RTS-urilor ne face cu ochiul

REVIEW

Playboy: The Mansion
Fete frumoase şi mai ce?

Street Racing Syndicate
Competiţie pentru NFS: Underground

The Settlers: Heritage of Kings
Trăiască Regele!

TEST!



ELECTRICITATE PERMANENTĂ

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS



135.000 LEI
13,50 LEI NOI

DEMOS THE PUNISHER ■ DARWINIA ■ STARSHATTER ■ WILL OF STEEL DRIVERS ATI CATALYST 5.2 MODS UT2004RPG ■ STRANGELOVE 5.5 UTILITARE THUNDERBIRD 1.0 ■ QUICKTIMEALTERNATIVE 1.40
PATCH ROME: TOTAL WAR 1.1 SCREENSAVER HALF-LIFE 2 WALLPAPER THE PUNISHER ■ KOTOR II FILME THE GODFATHER ■ SWAT 4 ■ DRAGONSHARD IMAGINI TRACKMANIA SUNRISE ■ STRANGER

Nu mai există loc de greșeală în industria jocurilor. De dovedit o dovedesc de acum defunctele Ion Storm și Troika, două studiouri extrem de talentate, dar care nu au reușit să confirme asta prin vânzările celor mai noi jocuri produse de ele. Deus Ex a fost cel care a bătut cuiul providențial în coșciugul celor din Austin. Un joc nici pe departe rău, însă dezamăgitor din mai multe puncte de vedere, în special în ochii fanilor. Vampire: The Masquerade – Bloodlines a reprezentat același lucru pentru cei de la Troika... La fel, un joc excepțional (nu degeaba a fost ales RPG-ul anului de redacția LEVEL), dar care și-a îndepărtat mulți posibili cumpărători prin numărul mare de bug-uri.

Devenite produs de masă, distribuitorilor li se pare normal ca jocurile să atragă un număr cât mai mare de cumpărători și, implicit, încasări pe măsură. A trecut vremea când unui joc îi erau iertate bug-urile dacă oferea un gameplay de excepție. A trecut vremea jucătorilor hard-core. Puterea lor de cumpărare pălește în fața noului val de amatori, care variază de la copii cu mucul în nas până la casnice și oameni de afaceri. Iar industria se adaptează mai ușor decât o fac producătorii. Și uite așa ajungem la situații precum cea de față.

... în cele din urmă, roata se va întoarce și totul se va schimba din nou.

Soluția cea mai simplă a fost deja adoptată de Electronic Arts, care merge pe nume cunoscute, vădit private de originalitate, dar bine șlefuite. Mediocre, dar îndeajuns de bune cât să prostească „noul val". Noi însă am vrea altceva. Jocuri bune, pline de inovații, dar care să se concentreze atât asupra ideilor pe care le promovează, cât și asupra modului în care sunt ele implementate. Nu cred că cerem marea cu sarea. Însă tentația EA o să fie prezentă tot timpul. Când ai în față un exemplu de un asemenea succes, de ce să îți mai bați capul cu adevărata calitate? Eventual pentru că, în cele din urmă, roata se va întoarce și totul se va schimba din nou. Să vedem atunci cine se adaptează mai repede...

Mitza

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Jak 3
2. The Settlers: Heritage of Kings
3. Knights of the Old Republic II



cioLAN
1. Knights of the Old Republic II
2. The Settlers: Heritage of Kings
3. Playboy: The Mansion



BogdanS
1. Teac MP-200
2. Canon Pixma MP780
3. Micronet Internet Camera



Locke
1. The Settlers: Heritage of Kings
2. Knights of the Old Republic II
3. Jak 3



Marius
1. Knights of the Old Republic II
2. Hearts of Iron 2
3. The Settlers: Heritage of Kings



Rzarectha
1. Jak 3
2. The Settlers: Heritage of Kings
3. UEFA Champions League 2004-2005



KiMO
1. Jak 3
2. Knights of the Old Republic II
3. The Settlers: Heritage of Kings

LEVEL MARTIE 2005



CUPRINS CD

DEMO

The Punisher
Darwinia
Starshatter
Will of Steel

PATCH

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 1.01
Rome: Total War 1.1

WALLPAPERS

StarWars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
The Punisher
Street Racing Syndicate

MODS

Celebrity Graveyard map pack
CoDUO Tools
Painkiller Ritual maps
UT2004RPG
StrangeLove 5.5

SCREENSAVER

StarWars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

MEDIA

Filme
- Advent Rising
- Dragonshard
- Close Combat: First to Fight
- The Godfather
- Swat 4

Imagini
- Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
- Stranger
- Trackmania Sunrise

UTILITARE

ffdshow-20050204
QuicktimeAlternative 1.40
Thunderbird 1.0
WinAce 2.6i4

DRIVERS

ATI catalyst 5.2

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

30 **STREET RACING SYNDICATE**

Femei frumoase și mașini rapide. Vrem mai mult?


Street Racing Syndicate


The Settlers: Heritage of Kings

44 **THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS**

Care este moștenirea regilor?

LEVEL MARTIE 2005

CUPRINS

news

Rise & Fall: Civilizations at War

Producător Stainless Steel **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** N/A



Stainless Steel, renumiți pentru titluri ca Empire Earth și Empires: Dawn of the Modern World, au anunțat că vor lansa un nou titlu: Rise & Fall: Civilizations at War, un RTS ce va exploata ca nimeni altul o perioadă istorică din ce în ce mai folosită în ultima vreme. Impresionant, mai ales datorită graficii care îți taie suflarea, Rise & Fall: Civilizations at War seamănă foarte mult, la prima vedere, cu Rome: Total War. Avem armate uriașe ce-și dau întâlnire pe câmpul de luptă pentru a organiza măceluri tactice de proporții gigantice și asedii coordonate asupra unor castele și fortificații ce par de necucerit. Jucătorul se va putea instala la cârma uneia dintre cele patru mari foste puteri militare și economice: Roma, Grecia, Persia și Egipt, însă nu va putea folosi civilizațiile mai puțin însemnate precum babilonienii, cartaginezii sau asirienii, deși aceștia vor apărea destul de des de-a lungul campaniei. Unitățile pe care le vom putea utiliza în toiul luptei sunt în număr de peste 80 și vor include infanteriști, arcași, cavalerie, arme de asediu și nave maritime. Fiecare dintre civilizații va avea propriile unități speciale, iar diferențele dintre facțiuni se vor face simțite chiar și la nivel de infanterie. Jucătorul va putea chiar să lupte în sandalele unuia dintre cei opt eroi legendari ai vremii. Ne vor sta la dispoziție Iulius Cezar, Germanicus Caesar, Cleopatra, Ramses cel Mare, Ahile și Alexandru cel Mare, fiecare dintre ei putând fi controlat din perspectivă third-person pe câmpul de luptă.

Însă ce mi-a atras cel mai mult atenția nu este grafica excelentă sau numărul impresionant de unități pe metru pătrat, ci bătăliile navale ce par a fi redate cu foarte mare acuratețe. Navele pot fi încărcate cu tipuri diferite de unități și armament, iar impactul între două „bărcuțe” promite să fie foarte realist simulat, moment în care vom vedea la treabă baliste, arcași și o mulțime de alte unități ce ne vor da ocazia să folosim diverse strategii pentru a ataca o navă.

Ce mai știm despre Rise & Fall este că folosește cea mai nouă versiune a engine-ului grafic Titan. Unitățile par a fi extrem de detaliate, iar animațiile promit să fie chiar mai reușite decât în Rome: Total War. Despre data lansării însă, vom afla cu altă ocazie.

■ KiMO





2004

JOCUL ANULUI*

1.	**Half-Life 2**	327 (35 %)
2.	**Need for Speed: Underground 2**	117 (12 %)
3.	**Rome: Total War**	116 (12 %)
4.	Far Cry	112 (12 %)
5.	World of Warcraft	106 (11 %)
6.	Thief: Deadly Shadows	48 (5 %)
7.	Doom 3	34 (4 %)
8.	The Sims 2	33 (3 %)
9.	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	30 (3 %)
10.	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	20 (2 %)

*Acest top reprezintă opțiunile celor care au votat pe www.level.ro.

LEVEL TOP 10

FEBRUARIE 2005*

1.	**Half-Life 2**	211
2.	**World of Warcraft**	105
3.	**Star Wars – Knights of the Old Republic**	90
4.	Rome: Total War	85
5.	Prince of Persia: Warrior Within	80
6.	Need for Speed Underground 2	79
7.	Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	45
8.	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	42
9.	Painkiller: Battle out of Hell	7
10.	Armies of Exigo	7

*preluat de pe www.level.ro.

NEXUIZ

Un joc produs de către o echipă de amatori, Nexuiz, promite niște lucruri extrem de interesante din punctul de vedere al gameplay-ului. Este un shooter deathmatch produs pe un engine de Quake 1 mult modificat... da, ați auzit bine. Evident, va conține toate elementele prezente în grafica modernă, însă va fi genul de joc cu framerate-uri perfecte pe orice placă video mai nouă de trei ani. Cei care produc jocul ne promit un gameplay ideal, care va încorpora tot ce e mai bun din genul FPS. Fiind un proiect relativ „open source”, e foarte posibil să fie o declarație justificată. Deocamdată jocul este în stadiu alfa, așa că mai avem de așteptat.

Ion Storm Austin şi-a închis porţile

După ce jocul-star al lui Romero, Daikatana, a reuşit să spargă toate recordurile în materie de amânări şi reacţii negative din partea presei, Ion Storm Texas şi-a închis cu mare tam-tam porţile. Nu înainte de a mai lansa un ultim joc, genialul Anachronox al lui Tom Hall, apărut prea devreme după Daikatana pentru a mai fi primit cu braţele deschise şi prea târziu pentru a mai putea salva studioul. Cei doi celebri game-designeri, precum şi o ditamai clădirea din Dallas au fost primele victime ale lui Ion Storm. A mai rămas Ion Storm Austin, condus de Warren Spector, figură respectabilă pe care am crezut-o până în ultimul moment când ne spunea că Deus Ex: Invisible War va fi mai mult decât „the shit!". Din nou, ponoasele de pe urma acestui eşec le-a tras următorul (şi ultimul) joc al celor din Austin, Thief: The Dark Shadows. Spector a părăsit la scurt timp studioul şi din acel moment totul a fost destul de clar.

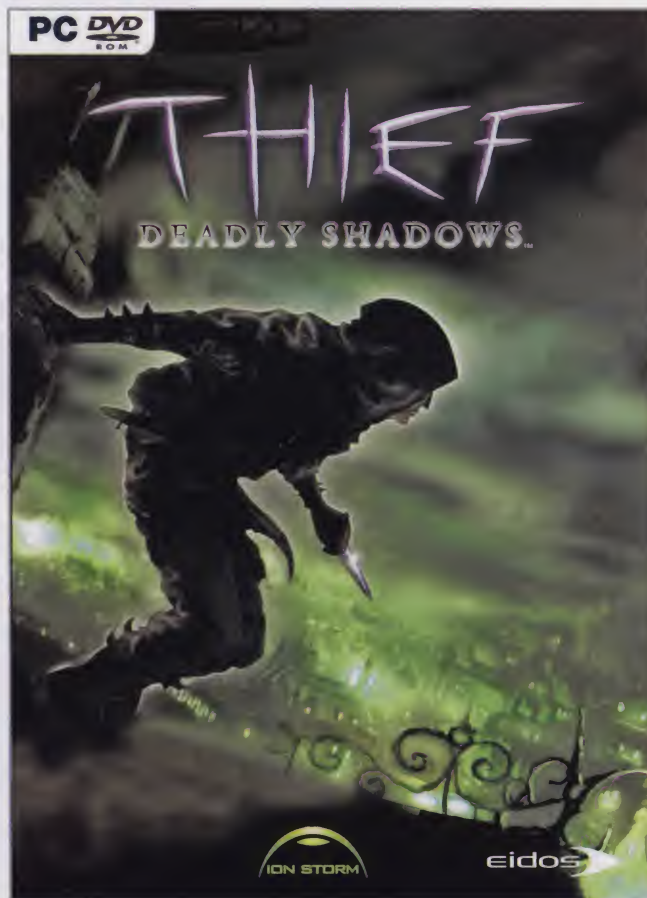
Ce e interesant este faptul că John Romero, Tom Hall şi o mare parte a acum defunctului Ion Storm Austin lucrează în acest moment la Midway. Care Midway a făcut câteva mişcări interesante în ultimul timp, inclusiv cumpărarea licenţei de Unreal Engine 3.0 pentru următoarele jocuri.

Tot răul spre bine, să sperăm!

■ **Mitza**







SE VOR LANSA

MARTIE 2005

Silent Hunter III	Ubisoft
Star Wars: Republic Commando	LucasArts
GTR – FIA GT Racing Game	Atari
DRIV3R	Atari
Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft
The Sims 2 University	EA
The Bard's Tale	Ubisoft
Tortuga – Pirate's Revenge	Ascaron
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft
Act of War: Direct Action	Atari

DUBLĂ LANSARE

Activision s-a gândit să nu ne mai ţină pe jar şi a anunţat lansarea lui Resurrection of Evil (expansion pack pentru Doom 3). Nu a fost „uitată" nici versiunea pentru Xbox a lui Doom 3. Programate să apară în luna martie, cele două jocuri au fost „mutate" în data de 4 aprilie. De asemenea, va fi lansată şi o ediţie de colecţie care, printre altele, va conţine şi jocurile Ultimate Doom şi Doom 2.

Crime Life: Gang Wars de la Konami

Producător Hothouse Creations **Distribuitor** Konami Europe **Data lansării** toamna 2005 **On-line** www.konami-crimelife.com



Konami Europe a anunțat că va lansa în toamna anului 2005 jocul Crime Life: Gang Wars. Acesta va fi produs de către cei de la Hothouse Creations și va pune jucătorul în pielea unui băiețaș de cartier care încearcă să-și facă loc cu bâta și cu glonțul prin gunoaiele unui oraș american. Pentru ce? Pentru a deveni singurul stăpân al străzilor. Lucru deloc ușor, deoarece va avea de înfruntat alte patru găști ce-i vor transforma viața într-un adevărat coșmar.

Grand Central City este o adevărată junglă în care violența este ca la ea acasă. Bandele luptă pentru putere, poliția se zbate să le țină în frâu, iar pensionarii s-au baricadat în case. Acesta este locul în care își începe aventura Tre, un tânăr membru al bandei Outlaw, o gașcă care până nu demult n-avea treabă cu nimeni. Lucrurile s-au complicat însă o dată cu ploaia de gloanțe ce s-a abătut peste ei din partea „dușmanilor" de peste drum. Nervos nevoie mare, Tre al nostru este mânat acum de ambiția de a deveni cineva în lumea crimei și de a câștiga respectul străzii. Acesta încearcă să-și protejeze comunitatea de gloanțele și bâtele de baseball ale celorlalte găști ce luptă pentru supremație și să-și clădească o reputație, deoarece pe stradă reputația înseamnă totul. Pentru a supraviețui în această mizerie, Tre este nevoit să-și facă loc cu pumnii ca să devină cel mai dur băiețaș din cartier și să-l înfrunte pe cel mai mare șmecher din Grand Central, Jiustiss...



Până la toamnă însă, mai are de așteptat.

■ KiMO





CALL OF DUTY VA BENEFICIA DE O CONTINUARE

Al Doilea Război Mondial pare a fi o sursă de nesecat pentru producătorii de jocuri, mai ales pentru cei de la Activision. Aceștia, prin vocea lui Ronald Doornink – Activision CEO, sunt ferm hotărâți să ne invadeze monitoarele cu o serie de continuări ale jocului Call of Duty. Sângele nazist își va da din nou mâna cu cel al aliaților, iar mausurile vor cădea pentru a mia oară la datorie pe plajele împânzite cu mine antitanc.

S.T.A.L.K.E.R. F.O.R.E.V.E.R.

Deși S.T.A.L.K.E.R. era programat să apară în luna mai, data de lansare s-a pierdut undeva pe drumul dintre casa lui Oleg Yavorsky (PR la GSC) și uzinele GSC. Deși restul lumii fierbe de nervi, Oleg al nostru este foarte fericit și se bucură că THQ le-a mai acordat „puțintel" timp. Probabil vor să-și lanseze jocul în aceeași zi cu Duke Nukem Forever. Adică la două săptămâni după Paștele Cailor, exact în ziua de Sfântu' Așteaptă.

Ape tulburi cu RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Producător Frontier Developments **Distribuitor** Atari **Data lansării** iunie 2005 **On-line** www.atari.com/rollercoastertycoon

Ajunge cu trenulețele suspendate! E timpul să intrăm la apă cu RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!. Dacă aveți de gând să vă înecați, evitați lacurile de acumulare sau marea învolburată pentru că Atari vă va oferi nesperata șansă să o faceți chiar din fața monitoarelor. Bineînțeles, la rândul vostru, va trebui să-i mulțumiți și pe vizitatorii parcului pe care ar fi indicat să-i țineți sub apă cât mai mult timp cu putință, contra-cost și înghesuiți în zeci de cutiuțe de plastic... Sau în roller coaster-e, cum vreți voi să le ziceți.



Vizitatorii parcului vor fi arși de soare până la os și vor călări valurile de la bordul a peste cincizeci de trenulețe și drăcovenii ambulante prin cascade, piscine cu rechini și jacuzzi-uri cu meduze. De asemenea, veți putea amuza mulțimea de gură-cască organizând spectacole cu delfini și balene ucigașe în acvarii cu piranha sau să creați incredibile spectacole acvatice de lumină laser pe care să le transformați în muzică cu ajutorul lui H2O MixMaster. Producătorul va pune la dispoziția jucătorului chiar și un nou Swimming Pool Designer și un Waterfall Designer (uuu...) pentru a aduce o mulțime de îmbunătățiri mlaștinii și a bucura pielea pensionarilor veniți la tratament cu lipitori.

Cascade, piscine, jacuzzi... În iunie, dacă tot e vară, la scufundiș cu voi!

■ KiMO

The Godfather

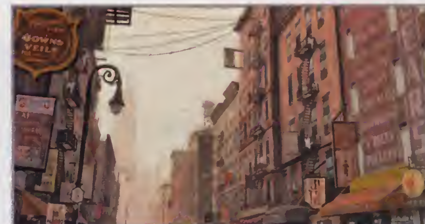
AN OFFER WE CAN'T REFUSE

Electronic Arts și Viacom Consumer Products au anunțat că se lucrează din greu la jocul video The Godfather, produs de studioul EA care se ocupă și de seriile The Lord of the Rings, James Bond sau Tiger Woods PGA TOUR. Despre Viacom Consumer Products ar fi de spus că fac parte din Nickelodeon Enterprises, care printre altele dețin și licențele pentru producțiile Paramount Pictures, Comedy Central, Spike TV sau MTV International. Dar să ne întoarcem la jocul de față, despre care trebuie să spunem că este inspirat de filmul preferat al personalului EA și de cartea lui Mario Puzo. Jucătorii își vor crea propriul personaj alături de care vor retrăi momentele clasice din fim și vor rezolva complicatele probleme ale familiei Corleone. O dată ce facem parte din clan, devotamentul și curajul ne vor ajuta să avansăm în grad pentru ca în final să ajungem la conducerea familiei și a New York-ului anilor '45-'55. The Godfather va fi un 3rd person view action adventure, care spre bucuria noastră va beneficia de un gameplay nonlinear. Problemele familiei se pot rezolva atât cu ajutorul violenței, cât și folosind diplomația. Vom avea parte de jafuri armate, răpiri, asasinate, drive-by-uri și de alte activități recreative specifice familiei Corleone. Deciziile luate de jucător vor influența desfășurarea evenimentelor într-un mod realist, așa că va trebui să ne gândim de două ori înainte de a-i umple de plumbi pe toți cei care ne ies în cale și a da cu reputația de pământ. Voice acting-ul este realizat cu ajutorul a peste 20 de actori care au participat și la realizarea filmului, printre care James Caan, Robert Duvall, John Martino și regretatul Marlon Brando, cu care cei de la EA au realizat o sesiune de înregistrări înainte de moartea sa. O variantă preliminară a jocului va fi prezentată la E3-ul din acest an, iar lansarea jocului este plănuită pentru data de 3 octombrie. Jocul va fi disponibil atât pe PC, cât și pe PS2, Xbox sau PSP. Tot ce mai rămâne de văzut este dacă se va ridica la nivelul impus de cei de la Rockstar cu al lor GTA. Până acum promite.

■ **Rzarectha**









NOUTĂȚI EARTH 2160

Probabil că este inutil să vă spun că Earth 2160 va fi urmarea seriei Earth 2150, celebru RTS full 3D care a fost și pe CD-ul LEVEL. De aceea nu o să vă spun ceea ce tocmai am zis. Oricum, Earth 2160 va fi tot un RTS full 3D cu o grafică pe măsură și o poveste... De fapt, asta era marea noutate. O dată cu distrugere suprafeței pământului, lumea se mută în stele, mai exact pe Marte. Din cauza naturii noastre războinice, evident că ia naștere un nou război în care vor fi implicate trei facțiuni – Eurasian Dynasty, Lunar Corporation și United Civilised States. Vor mai apărea și ceva alieni rătăciți pe-acolo, al căror rol este indefinit. Jocul va fi lansat în al doilea sfert al acestui an.

SAM ȘI MAX, MAI MORȚI CA ORICÂND

Gamespot s-a gândit că încă o Înviere ar da bine la public (în fond și la urma urmei au cam trecut două mii de ani de la ultima, lumea a început să uite) și s-a gândit să-i scoale din morți pe Sam și Max folosindu-se de puterea zvonului. Din păcate, „vom reveni cu amănunte" s-a transformat în „Negotiations with Lucas Arts failed. We won't get Sam & Max 2 (not the code, the artwork or anything else)". Bad Brain (compania care dădea târcoale lui Sam & Max: Freelance Police) nu a obținut nimic de la Lucas, Învierea s-a mai amânat cu vreo două milenii, iar Lucas se pregătește de un miracol mai mic: să transforme șase filme în cinci mii de jocuri.

Seria The Sims împlineşte 5 ANI!



De ziua lor, numai de bine ☺!

Simpaticii Simși au sărbătorit luna trecută cinci ani de existență în care și-au asigurat deja un loc în istoria jocurilor video. Acum cinci ani pe rafturile magazinelor își făcea loc un joc în care principalul scop era să controlezi viața unor personaje micuțe și drăguțe numite Simși. Jocul a surprins o lume întreagă atunci când a devenit cel mai bine vândut joc în patru din ultimii cinci ani. Din 2000 până acum, seria s-a îmbogățit cu șapte expansion pack-uri, a fost tradusă în peste 17 limbi și s-a vândut în mai mult de 54 de milioane de exemplare în întreaga lume. În septembrie 2004 a urmat The Sims 2, care a devenit cel mai rapid vândut joc pentru PC. În doar cinci luni, vânzările lui The Sims 2 au atins 4,5 milioane de exemplare în întreaga lume. Primul expansion pack al acestui joc, The Sims 2 University, despre care ați putut să citiți în numărul din ianuarie, va deveni disponibil din 11 martie 2005. Conform NPD Group, primul The Sims este cel mai bine vândut joc pentru PC în America de Nord, iar The Sims 2 este cel mai bine vândut joc pentru PC din 2004 în America de Nord. The Sims 2 a câștigat mai mult de 20 de premii „Alegerea redactorului", note perfecte și mai mult de 35 de coperte de revistă în întreaga lume. Jucătorii de The Sims 2 au creat mai mult de 125.000 de Simși și de case pentru Simși, pe care le-au upload-at pe www.thesims2.com pentru a le oferi și altor jucători. Casele și Simșii creați de jucători au fost descărcate de nu mai puțin de cinci milioane de vizitatori unici de pe glob. În plus, jucătorii au utilizat opțiunea de creare de filme din The Sims 2 pentru a filma viețile Simșilor. Mai mult de 4.000 de astfel de filme au fost realizate din ziua lansării jocului, în septembrie 2004. Will Wright este creator al seriei The Sims și al jocului SimCity, dar și co-fondator al companiei Maxis, cumpărată ulterior de EA, normal. El a fost inclus în februarie 2002 în Academy of Interactive Arts and Sciences Hall of Fame, alături de legende ale industriei precum Sid Meier și Shigeru Miyamoto. Acestea fiind scrise și citite, noi le urăm Simșilor „La Mulți Ani"!





■ Rzarectha

ROME: TOTAL WAR PATCH 1.2

Iată că Activision și Creative Assembly au reușit după ceva vreme să lanseze un patch foarte util pentru Rome: Total War. În mare, acest patch permite crearea de bătălii folosind engine-ul jocului, scriptarea lor sau chiar crearea de filmulețe. Pe lângă aceste adiții, au mai fost rezolvate o serie de mici bug-uri din single player și multiplayer. Acest patch este undeva, aproape de voi. Foarte aproape.

RESERVOIR DOGS PENTRU PC

2K Games, cei care de curând au devenit, alături de Bethesda Softworks, co-distribuitorii RPG-ului The Elder Scrolls IV: Oblivion, au anunțat că au semnat un acord cu SCi Games, prin care au primit drepturi exclusive pentru distribuirea pe teritoriul Americii de Nord a trei noi jucării virtuale. Primul dintre titluri este Conflict: Global Terror, următorul pe listă este Carmageddon, însă adevărata surpriză este Reservoir Dogs, adaptarea filmului omonim semnat de Quentin Tarantino, un action exploziv ce va fi lansat tot la toamnă, în variante pentru console și PC. Mai multe detalii în privința jocului nu ne-au fost oferite, însă, mai mult ca sigur, Reservoir Dogs va fi unul dintre cele mai așteptate titluri ale sfârșitului de an.

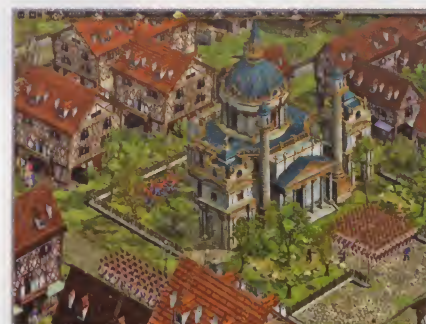
Cossacks II: Napoleonic Wars

Producător GSC Game World **Distribuitor** CDV Software **Data lansării** aprilie 2005 **On-line** www.cossacks2.de



Deși a fost anunțat relativ rapid după lansarea jocului Cossacks – European Wars și inițial era așteptat să apară în 2002, iată că din amânare în amânare jocul a ajuns să-și dea întâlnire cu jucătorii într-o zi cu soare din luna aprilie a acestui an. Un anunț făcut de producătorii jocului confirmă această dată și ne sfătuiește să stăm liniștiți pentru că într-o zi același anunț va fi făcut și legat de S.T.A.L.K.E.R., joc produs de aceiași entuziaști ucrainieni de la GSC Game World. În Cossacks II: Napoleonic Wars se pare că va fi folosită combinația RTS-TBS pe care am întâlnit-o și în jocul anului 2004, Rome: Total War. Astfel, bătăliile se vor desfășura în timp real, iar mișcarea trupelor pe hartă și partea de management a armatei se vor face pe ture. Vom putea juca cu una dintre cele zece națiuni disponibile, printre care se află Franța, Anglia, Prusia, Austria și Rusia, fiecare cu particularitățile sale în ceea ce privește unitățile și armele folosite. Campania va include un total de 60 de misiuni, de-a lungul cărora vom avea șansa de a rescrie file din istoria Europei, cum ar fi zilele de 17 și 18 iunie 1815, când mareșalul Grouchy a contribuit decisiv la înfrângerea lui Napoleon Bonaparte la Waterloo. Iadul se va dezlănțui o dată cu cele 64.000 de unități care și-au anunțat participarea pe câmpul de luptă în reeditarea luptelor care au avut loc în perioada cuprinsă între secolele al XVI-lea și al XIX-lea. Pentru Cossacks II: Napoleonic Wars s-a folosit un motor grafic nou-nouț, deși inițial s-a optat pentru o variantă modificată a motorului utilizat pentru European Wars. De asemenea, motorul fizic vine și el să sporească realismul jocului. Jocul are și multiplayer, LAN și on-line; ce mai, toate bune și frumoase, dar mai rămâne un singur lucru de făcut. Lansați jocul, oameni buni!!

■ Rzarectha





DATA DE LANSARE PARIAH

Distribuitorul lui Pariah, Groove Games, a anunțat data oficială de lansare a jocului. Aceasta este fixată pe 3 martie (urmând ca restul datelor să fie anunțate după amânări). Pentru aceia dintre noi care nu știu exact ce este Pariah, se spune că este un action făcut de oamenii echipei din spatele lui Unreal, Digital Extreme.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

preview

Age of Empires III

Toate erele au fost ale imperiilor



„În anul 1997 a apărut un joc numit Age of Empires. Era un joc frumos pe care l-am jucat mult, de fapt, până când l-am terminat. Puteam să-l jucăm și în multiplayer, însă plăcile de rețea erau scumpe", ne spune Ionică, 27 de ani, elev în clasa a zecea. „În anul 2000, anul apocalipsei fake, a apărut al doilea joc din serie, Age of Empires II: The Age of Kings", ne povestește același Ionică, care se pare că este un individ documentat până-n dinți. Evident, dacă nu ar fi fost ocupat cu tema la fizică, l-am fi întrebat și de Age of Mythology. Probabil ne-ar fi ținut o întreagă pledoarie despre faptul că nu era un sequel, ci un cu totul alt joc, care nici nu se poate compara cu seria Age of Empires. Însă nu am făcut-o.

Secretul

Faptul că acest joc este în lucru a fost ținut secret de către cei de la Ensemble Studios, probabil ca o rezervă pentru cazul în care se răzgândesc. Cel puțin așa cred eu, deși motivul declarat de producători este acela de a nu pierde interesul fanilor și al fanelor. Sincer, nu cred că și-ar fi pierdut nimeni interesul față de un joc cu asemenea rezonanțe. Din câte știu eu, puțini sunt aceia care nu au jucat nici măcar unul dintre cele două jocuri aparținând seriei. Oricum, important e că până la urmă știm de el cu câteva luni înainte, și nu după ce l-au lansat. Eu îl aștept cu mare nerăbdare și sper ca unele dintre problemele mari pe care celelalte le-au avut să fi dispărut ca prin farmec... ca de exemplu controlul unităților. Am tras cam orice sfoară situată la îndemână, am și mituit chiar, însă prea mare lucru nu am reușit să aflu referitor la acest subiect. Ceea ce știu este că a fost crescută limita de populație, lucru care mi se pare normal. Însă sunt curios cum va afecta asta partea de combat.

AMERICA!

... nu a noastră, nici a lui Kafka. Acea Americă a cărei definiție nu se referă strict la U.S.A., la Hollywood, la fete drăguțe pline de bani și la zgârie nori. E vorba de un întreg continent sălbatic pe care, deși ar fi dorit, Columb nu a pus piciorul niciodată. Într-o zi însă, întreaga sa virginitatea s-a dus naibii. Un popor necunoscut de emigranți, cărora li se mai spune și americani, au pus mâna pe ea și a fost sufi-



Idilic, dar aglomerat



Albastrul natural al nopții

cient. Interesant este că atunci când vikingii, fiorosul popor nordic, au cunoscut-o, nu a pățit nimic. Ensemble Studios a ales pentru acest joc exact perioada de timp de după Age of Kings, adică aceea a marilor descoperiri, care a durat până la începuturile erei industriale. Cum Napoleon este un subiect fumat, nu a mai rămas decât istoria unui imperiu contemporan de dezvoltat... de parcă acesta nu ar fi fumat. Totuși, ca să fim sinceri, puține lucruri se cunosc despre marea Americă anterioară Războiului de Independență în comparație cu perioada de după. Nici măcar filmele americane nu au exploatat adevărata istorie a acelei perioade. Așadar, părerea mea este că din punct de vedere al fondului istoric, va fi un joc de așteptat. Am auzit că Ensemble a găsit un mod foarte interesant de abordare a story-line-ului. Se pare că în campanie vom urmări viața unei familii simple de-a lungul mai multor generații, genul acela de familie „Forest Gump" care a luat parte la cele mai importante evenimente locale. Dacă va fi așa, e o abordare nouă, originală și interesantă, motiv pentru care o să-i felicităm în mod personal, cu flori și o petrecere surpriză cu lapte.

RESTUL!

În cazul în care vă întrebați, adevărul este dureros. Noi suntem restul. Dacă nu s-ar fi născut un Bram Stoker șocat de mămăliga transilvăneană, probabil nici măcar „restul" nu ar fi fost. E clar că nimeni nu o să facă un joc care să urmărească cele cinci decenii de domnie ale lui Ștefan cel Mare, nici o campanie cu unirea Principatelor Române sub Mihai Viteazul. Nici măcar pe Ion Vodă cel Cumplit nu o să-l vedem cum urca singur tunu' pe vârful dealului, deși aș da orice să fi fost acolo. Totuși, istoria universală din care nu facem parte ne oferă o mulțime de subiecte interesante. De exemplu, evoluția pe care a avut-o artileria de-a lungul Evului Mediu târziu. Dacă inițial era folosită în special pentru asedii, ulterior perfecționarea mobilității sale a dus la extinderea utilității sale pe scară largă. Acest lucru se va regăsi și în AoE III. De fapt, totul a devenit foarte interesant o dată cu descoperirea prafului de pușcă. Luptele erau o combinație ciudată de arcuri, arbalete, puști, săbii, tunuri, în care singurele ineficiente erau puștile, evident. Producătorii doresc să evidențieze că folosirea pe scară foarte largă a armelor de foc a durat o perioadă respectabilă de timp.

Centezima

Mulți dintre cei care au jucat AoE se întreabă ce se va întâmpla cu partea economică. Ei bine, din declarațiile producătorilor, foarte neclare, am înțeles că partea economică va avea locul său în continuare, însă va fi mai redusă pentru a face loc altor lucruri. Aceste „alte lucruri" vor fi ceva de genul unei surprize. În rest, în jocul de-a războiul se vor găsi opt națiuni din care... evident, în special pentru multiplayer. În campanie vom avea clasicele puteri europene, pe care toată lumea le știe. Însă cea mai interesantă parte abia acum vine. Probabil că toată lumea se gândește că AoE III va fi făcut pe un engine îmbunătățit de Age of Mythology. Din screenshot-uri nu pare nicidecum a fi așa. Producătorii ne pregătesc o mare surpriză din acest punct de vedere. Sper să le și iasă, pentru că restul e ușor discutabil.


Asediu de proporții medii... sper

Umbrism 3.0

Inițial, într-adevăr cei de la Ensemble au pornit lucrul pe vechiul engine de AoM, însă, ulterior, când și-au dat seama la ce joc meseriaș lucrau, au început totul pe un engine nou. Vom avea toate pixelurile și shader-urile 3.0, chiar și o fizică de tip Havoc etc. Dacă va arăta la fel ca în screenshot-uri, eu sunt mulțumit. Din punct de vedere artistic, unele screenshot-uri par încărcate, însă categoric nu ne putem pronunța până la ieșirea lui pe piață. Ne vom... ocupa atunci de el (râs transilvănean).

■ **Locke**

Titlu	Age of Empires III
Gen	RTS
Producător	Ensemble Studios
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	trim. 2 2005
ON-LINE	www.ensemble studios.com





A Vampyre Story

Who's next? The spooky quest!

Preabunule iubitor al genului adventure, dă-ți jos sfoara de pe gât și ascultă-mă câteva minute. S-ar putea să se îndrepte spre tine o rază de lumină, care să-ți mai reducă din dezamăgirile ultimelor vremuri. Abia îți mai aduci aminte de când nu ai mai râs la niște faze haioase, de când nu te-ai mai adâncit în enigme captivante, de când nu te-a mai purtat aiurea vreun joc cu povestea lui plăcută... Obișnuiai să-ți pui speranțe în titluri de la Lucas Arts și de fiecare dată te atingeau la coarda sensibilă: The Curse of Monkey Island, Grim Fandago, Sam & Max. Până când au fost așezate pe masă planurile de afaceri și au anulat Full Throttle: Hell on Wheels, Sam & Max: Freelance Police. Mama lor...

Văzând împrejurările acestea inconfortabile, câteva suflete înzestrate cu talent i-au zis pa lui Lucas și răspund acum la numele de Autumn Moon Entertainment. A nu se confunda cu alții asemenea lor, care s-au desprins și ei de înfumuratul Lucas pentru a fonda TellTale (se pare că dețin licența asupra unei serii apreciate și au de gând, prin continuarea la care lucrează, să readucă literă cu literă vremurile bune înapoi, fără urmă de compromis). Să revin la Studiourile Lunii de Toamnă. Creatori nu doar de jocuri, prietenii noștri au de gând să folosească noua lor proprietate intelectuală A Vampyre Story și pentru a realiza scurt-metraje de animație, emisiuni de televiziune și benzi desenate. Adică, mi-am zis eu, din moment ce ai sub aripă oameni deprinși cu lucrul și în alte domenii, vei mai aerisi și vei deschide noi perspective în genul adventure, oferindu-i ocazia să meargă mai departe, ceea ce este efectiv un mare eveniment, având în vedere punctul de răscruce la care se află aventura în zilele noastre.

Și i-a înfipt

Din fantezia și experiența unui colectiv care și-a probat de atâtea ori priceperea, iese un joc despre vampiri și universul lor horror gothic. Istorioara, amuzantă totuși, în pofida premiselor aparent înfricoșătoare, începe o dată cu răpirea Monei De La Fete de către baronul Shrowdy von Kiefer, admirator înfocat al acestei tinere cu perspective frumoase în cariera ei de soprană. Convins că prin următorul tratament îi va aduce un plus de suplețe și flexibilitate corzilor vocale, baronul îi perforează gâtul și o felicită în calitatea ei de proaspătă vampiriță. Astfel, Mona ajunge în sechestru, undeva în Draxylvania, iar culoarele apăsătoare ale unui castel i se desfășoară înaintea ochilor pentru plimbărică. Rămâne însă pentru Mona mentalitatea doamnei de înaltă societate, motiv pentru care tinde de la un moment dat să se întoarcă la Paris, pe scenă. Să-ți șoptesc ceva, eroino: ești naivă. La începutul aventurii tale nu realizezi că ai devenit totuși una de-a lor, a domnilor vampiri, prin urmare ideea reîntoarcerii printre oameni nu este prea inspirată.

Cu ce joc se aseamănă cel mai mult Povestea unui Vampyr? Ochii mi se opresc asupra lui The Curse of Monkey Island și țin să atrag atenția asupra faptului că diferențele de game-design între cele două aventuri sunt neglijabile. Dacă fermecătorul Guybrush era mai mereu în căutare de comori, dovedea agilitate cu o floretă în mână, lua la țintă cu tunul, adică activități piraterești prin definiție, Mona se dedică îndeletnicirilor comune unui vampir, se întreține cu prietenii în umezeala unei cripte, ia la pas impunătoarele încăperi ale castelului și aleargă din calea cetelor de oameni înarmați cu torțe și căței de usturoi.

Tot ce-ți place, la un preț mai bun

Pesemne că implicațiile pe care le presupune statutul de vampir al protagonistei au stârnit exclamații entuziaste în birourile producătorilor. Au realizat cât se poate de repede că Mona nu trebuie sub nici o formă să fie vampiriță doar cu numele, ci să și dețină anumite abilități specifice care, atenție, să poată fi utilizate la rezolvarea puzzle-urilor. Avansarea în joc va aduce cu sine puțină clarviziune în mintea contrariată a sopranei, care se va deprinde cu folosirea a fel de fel de trucuri pe măsură ce nivelurile se vor succeda. Trebuie să ți se pară cel puțin interesante opțiunile



Cred că domnul urs ne face cu ochiul



Cum mai poate arăta un inventory

de: a te transforma în liliac, a hipnotiza oamenii, a te evapora, a te hrăni cu sângele victimelor de ocazie, fără însă a le lua și viața. Iar foaia cu aptitudini speciale ar putea fi completată cu posibilitățile de a invoca lupi, lilieci, șoareci și de a controla vremea. Vom vedea în ce măsură aceste invenții vor fi aplicate în mod firesc în cadrul jocului și dacă vor conferi într-adevăr un farmec suplimentar incursiunii printre vampiri.

Ce s-ar fi făcut însă Mona, cu tot cu manevrele ei de scamatorie, fără un prieten bun care să-i mai aducă zâmbetul pe buze? Cochetăria unui vampir pe nume Froderick, care nu descoperă nici un inconvenient în a atrage în repetate rânduri atenția asupra originii sale nobile, se va potrivi întocmai cu mofturile eroinei noastre, astfel încât între cei doi se va lega o relație strânsă. Trebuia să fie Froderick bun și la altceva, în afară de a bine-dispune cu simțul său al umorului care dă pe dinafară. Astfel, personalitatea sa ilustră va avea rolul de a ne mai oferi câte un indiciu atunci când enigmele sunt mai dificile și de a expune în detaliu povestea-cadru a aventurii. Printre alții, te vei mai întâlni și cu un detectiv pierdut în visurile sale pufoase, cu o pereche de vânători de vampiri dedați în întregime activității lor și cu un om de știință poate cam excentric.

Cartoon Network

Știi doar cum se mai întâmplă prin jocurile de felul acestuia... Sunt unele momente când te dedai unor activități nu tocmai apropiate ideii de distracție. Din cauza unor dificultăți în a avansa, începi nici mai mult nici mai puțin, să cauți în amănunt prin ecranele de joc, să iei la rând obiectele din inventar și te



Noaptea e un sfetnic bun



Antarctica nu e nici pe departe Miami

pierzi în mii de combinații strigătoare la cer. Atunci când un prieten, deprins cu un gameplay vioi, se interesează cu ce te mai ocupi în joculețul tău bidimensional, mai-mai că ai pleca ochii. Oricum, un zâmbet optimist, la amintirea momentelor frumoase petrecute în quest-ul tău, de care amicul nici nu bănuiește, îți va destinde chipul și te va determina să mergi mai departe.

Pentru o îndulcire a experienței de joc, bucură-te de interfața bine optimizată și atât de simplă, încât este joacă de copil să te familiarizezi cu ea. Ai la dispoziție Jurnalul care ascunde în paginile sale o transpunere negru pe alb a istorisirii prin care avansezi în pași de dans, iar a ști care enigme au fost duse la bun sfârșit și care așteaptă să fie elucidate cere doar o parcurgere a rândurilor. Interfața de tip coin, așa cum o cunoști de pe vremea lui Guybrush, devine radială (vezi Neverwinter Nights), atunci când dorești să ai acces la abilitățile supranaturale ale Monei însemnate mai sus. Tocmai în cadrul inventory-ului găsești și un icon reprezentându-l pe Froderick, iar dacă apeși, vampirul cel nobil va începe să dea din cap și să bolborosească multe cuvinte, pentru ca puzzle-urile, amuzante oricum, să nu ți se pară chiar atât de dificile.

Mai mult ca sigur ai aruncat o privire asupra imaginilor și te-au încântat fundalurile desenate de mână. Personajele în schimb au una, două, trei dimensiuni și se bucură de serviciile unui filtru cell-shanding. În acest fel animațiile sunt ceva mai fluide decât atunci când eroii ar fi fost, la rândul lor, desenați de mână, iar integrarea lor în mediul înconjurător devine mai elegantă. Ai putea spune că nu e adevărat, dar engine-ul folosit pentru A Vampyre Story, Virtools Engine, revine cu țurțuri la pistoane după prestația din Syberia, încântătoarea povestioară a lui Benoît Sokal.

Acum, oamenii de la Autumn Moon au dezvoltat o versiune demonstrativă a jocului, tocmai pentru a capta interesul vreunui publisher. Rămâne însă de văzut care dintre ei se va încumeta să sprijine un asemenea proiect care pare fantezist pentru mulți... Eu unul îmi dau gulerul deoparte și scot la iveală vreo venă palpitândă, astfel încât la momentul apariției, A Vampyre Story să vină cu o roșeață sănătoasă în obraji și să ne capteze precum aventurile pline de inspirație ale zilelor de ieri...

■ cronoX

Titlu	A Vampyre Story
Gen	Adventure
Producător	Autumn Moon Ent.
Distribuitor	în căutare
Procesor	PII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
Multiplayer	tu ce crezi?
Data apariției	de-abia în 2006
ON-LINE	www.ame games.com/vs



Stranger

Lasciati ogni speranza, voi ch'entrate

Pe aici nu se dă cu vrajă, scria pe o tăblie. Când s-a văzut înaintea unei asemenea frumuseți de reguli, unul dintre eroi a strâns din umeri și a încălcat-o. Să dai cu magii în stânga și-n dreapta atunci când tradiția spune că nu este voie nu putea fi o faptă prea cuminte. S-a adunat un comitet de judecători, însă făptașul nu a fost de găsit. Ca să nu fie nici o supărare, unui număr cam mare de bănuiți i s-a făcut vânt hăt, într-un iad mai mic, de unde nici că s-a întors careva vreodată. Ei, tocmai aici se vor desfășura aventurile, în centrul atenției aflându-se desigur cei exilați. Hai să ne facem o imagine mai clară asupra mediului înconjurător. Deasupra, cât vezi cu ochii, se află una dintre cele două lumi, pare-se plină de viață și de lumină, dar nu trebuie trecute cu vederea nici primejdiile care pândesc, nu dorm. Dedesubt în schimb, parcă ar fi tăcere și întuneric, dar să nu uităm a ne freca mâinile de bucurie, pentru că multe comori zac în cotloane, sub pânzele de păianjen. Tărâmurile acestea două, atât de distincte, sunt legate de o țesătură de conflicte și relații de cooperare, iar ivirea neașteptată a eroilor undeva la mijloc afectează echilibrul și așa fragil – presimt că se va da la cap cu multă, multă convingere.

Stranger aduce cu titluri ca WarCraft III, SpellForce, Armies of Exigo, iar dacă ai cu adevărat un interes pentru acest gameplay, notează-ți în agendă și viitorul Dragonshard de la Liquid Entertainment. Este vorba despre tendința discutabilă a jocurilor de strategie în timp real de a se îndrepta către role-playing. Mai mult chiar, Străinul se laudă că ar veni și cu ceva tactică, ambițiile devenindu-i cu atât mai mari.

Înmulțirea talanților

Departe de a lucra cu un număr crescut de unități, Stranger se concentrează mai degrabă asupra unei selecții restrânse de participanți la acțiune, dintre care cei mai importanți sunt eroii. Unele misiuni se vor desfășura totuși la o scară mai mare, dar nu vei da de ele prea des. Acei eroi, al căror scop va fi



Jucam șah de unul singur...

supraviețuirea în noul univers ostil și demascarea ăluia dintre ei care a nesocotit legea, vor avea posibilitatea de a se desăvârși în domeniul favorit, fiecare dintre ei pornind cu o anumită specializare, ceea ce recomandă în mod evident lucrul în echipă. Va trebui să exploatezi priceperile fiecăruia dintre ei, pentru a forma un întreg eficient, și să iei în considerare nu numai personajele versate pe câmpul de luptă, ci și pe cele înclinate mai degrabă spre activități mai pașnice (de exemplu, diplomația). Pe măsură ce vor trece de la o misiune la alta, și doar ei vor putea face acest lucru, spre deosebire de restul unităților, li se vor dezvolta skill-urile și vor câștiga noi abilități. Nu toate obiectivele sunt însă obligatorii, unele depinzând de cât de dispus vei fi să le acorzi atenție pentru a-ți preda grămăjoara lor de recompense.

Și să vezi ce nivel de detaliu pentru eroii noștri... Toți până la unul, dacă privești înapoi în viața lor, au propria poveste atent construită, iar omul este modelat tocmai de întâmplările prin care trece de-a lungul existenței sale. De aceea, personajele sunt deosebite între ele, atât ca motivații și comportament, cât și ca înfățișare, și împreună vor forma o familie, pentru că sociali-



... când piesele au luat-o deodată razna...

zarea este una dintre acele premise de la care pleacă echipa de producție pentru un rezultat imersiv și cât mai uman, până la urmă. Astfel, numeroase discuții se vor declanșa în mijlocul acestei comunități, cu o vădită influență asupra story-ului, așadar va trebui să rezervi câte una dintre numeroasele tale mâini nu numai pentru părțile de strategie ale jocului, ci și pentru a gestiona relațiile dintre micii tăi reprezentanți în lumea virtuală. Iar dacă vor rămâne fără suflare, păstrează-ți calmul, vei putea să pornești un ritual de înviere și toate vor fi la fel plăcute la atingere cum au fost odată...

Războiul – continuarea politicii cu alte mijloace

Nu te lăsa înșelat de relativa libertate care-ți stă la dispoziție pentru abordarea celor 15-20 de misiuni ale cam-


Îl vom hăcui pe Diablo


Uneori te lupţi cu ce apuci


Mi-a amintit de WarCraft II

paniei, pentru că oricum evenimentele vor decurge în linie dreaptă, urmând îndeaproape firul povestirii. Interesant este însă că, adâncit în progresia jocului, capacitatea de concentrare îţi va fi solicitată de împărţirea acţiunii pe două planuri: terestru şi subteran. Trecerea între aceste niveluri devine posibilă o dată cu descoperirea unor lifturi, pasaje sau portaluri magice, însă fii sigur că deseori vei avea unităţi împrăştiate şi pe ici, şi pe dincolo, conform cu necesităţile manevrelor la desăvârşirea cărora lucrezi. Buna dispoziţie a strategului va veni de la sine datorită marii diversităţi de obiective, imaginate tocmai pentru a acoperi un număr cât mai ridicat de situaţii de conflict, printre care găsim operaţiunile de recunoaştere ori sabotaj, cucerirea de teritorii, eliminarea tuturor inamicilor de pe hartă şi aşa mai departe.

Înaintea descinderii pe câmpul de luptă, mângâie-ţi puţin bărbia şi aruncă o privire asupra etapei de pregătire care-ţi este pusă la dispoziţie. Aceasta devine necesară datorită complexităţii mai mari a bătăliilor în comparaţie cu restul strategiilor în care te-ai desfăşurat până acum (poate doar jocurile cu o profunzime tactică declarată se apropie de oferta generoasă a lui Stranger). Spiritul de anticipaţie îţi va arăta ce luptători să iei cu tine în mijlocul evenimentelor şi cum anume să-i echipezi, asta pentru că echipamentul, foarte diversificat de altfel, are o influenţă evidentă asupra felului în care o vei scoate la capăt în luptă. Să vorbim şi despre magie. Pe la începuturi vei avea sub conducere doar învăţăcei în acest domeniu, cu timpul însă vor surveni numeroase schimbări în bine, până când vei atinge acel deziderat de a rezolva unele dintre misiuni chiar şi numai prin intermediul puterilor supranaturale ale eroilor tăi, datorită obiectivelor gândite anume pentru a face posibil acest lucru. Nu în ultimul rând, diferitele conformaţii ale terenului, precum şi existenţa unor fortăreţe, maşinării, capcane sau pasaje secrete te vor determina să iei în considerare şi alte variabile. Dar ştiind cum îi merge mintea unui strateg încercat sunt departe de a mă îngrijora în acest sens, nu-i aşa?

Fii viclean ca şerpii şi nevinovat ca porumbeii

Imaginează-ţi că vei pătrunde cu eroii tăi chiar şi într-o lume subacvatică, însă cum anume vor decurge ostilităţile printre alge unduitoare şi bule de aer urcând spre suprafaţă nu poate fi spus deocamdată decât printr-un exerciţiu de imaginaţie al fiecăruia dintre noi. Pentru a nu deveni monoton, jocul te poartă printr-o lăudabilă diversitate de locaţii, fiecare cu propria atmosferă şi activitate a locuitorilor săi. Modul în care te vei comporta faţă de aceste creaturi va decide dacă relaţiile astfel stabilite vor fi călduroase sau, dimpotrivă, tensionate, dar se vor găsi şi comunităţi neutre, asta neînsemnând însă că ele nu vor putea fi antrenate în evenimente sau că nu vor fi deschise schimburilor comerciale. Adeseori vei avea nevoie de aliaţi pentru atingerea unui scop, iar uneori jocul va fi atât de dificil încât fără realizări pe plan diplomatic nu vei putea supravieţui adversarilor strânşi împotriva ta.

Cât despre ridicarea unui ansamblu de clădiri şi colectarea resurselor, nu vei cheltui prea mult timp cu astfel de ocupaţii. Te vei lămuri că în loc să construieşti după bunul plac, îţi va reveni rolul de a remedia stricăciunile unor aşezări deja existente. Mi-au mai atras atenţia acei monştri care pot urca ziduri verticale şi transformarea facilă a unităţilor de infanterie în unităţi de cavalerie. Toate acestea sunt posibile datorită interactivităţii de-a dreptul impresionante a mediului înconjurător, aplicabile şi în multe alte situaţii, ca atunci când sapi un tunel până sub fortăreaţa inamicului şi pătrunzi nestingherit pe unde nu se aştepta, măsurile sale defensive devenind inutile.

Rămân încă multe de povestit despre noul joc al celor de la FireGlow, care şi-au investit până acum eforturile în apreciata lor serie: Sudden Strike. Oricum, din cele ce au fost date publicităţii până acum, Stranger pare a fi un joc de strategie bine articulat, care încearcă pe cât posibil să vină şi cu unele noutăţi. Propun să fim optimişti.

■ cronoX

Titlu	Stranger
Gen	în principiu RTS
Producător	FireGlow Games
Distribuitor	FireGlow Games
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	Da
Data apariţiei	în primăvară
ON-LINE	www.fireglow games.com/stranger



review

Playboy: The Mansion

Inspirat din fapte reale



Pentru astea te pui și-n cap

În mod cert, Hugh Hefner este unul dintre cei mai invidiați oameni din istorie. Nu neapărat pentru situația sa financiară, cât pentru minunata companie în care și-a petrecut viața. Înconjurat tot timpul de o mulțime de tinere încântătoare și de o grămadă de celebrități, creator al unui mod de viață fabulos, nu putea fi omis nici de industria jocurilor video. Iată-ne așadar puși în fața unui simulator de viață dulce, care se vrea creat după stilul de viață al lui Hugh Hefner. Noi știm oricum că omul face mult mai multe decât ce e prezentat în joc, dar ne mulțumim și cu atât.

Vorba dulce mult aduce

Povestea jocului e simplă și previzibilă. Asemenea lui Heff, țelul tău este să pui pe picioare revista Playboy, care va aduce cu sine și renumitul stil de viață Playboy. De la început, vei fi contactat de șeful personalului, domnul Dick, care îți va comunica pe parcursul jocului care sunt obiectivele ce trebuie îndeplinite și cam ce trebuie să faci pentru a duce la capăt o misiune. Practic, în Playboy: The Mansion totul se reduce la multe petreceri care au scopul de a te pune în contact cu diverse persoane de care ai nevoie pentru a edita fiecare număr al revistei. În momentul în care te-ai hotărât să mai arunci niște bani pe fereastră și o pui de un chef, după ce alegi locul, momentul și ținuta, trebuie să faci lista cu invitați. Poți să-ți bați tu capul și să selectezi o formulă cât mai bună în funcție de preferințele fiecărui invitat sau o poți lăsa pe Jenny, asistenta ta, să facă toată treaba. O dată ce ai reușit să îi convingi să vină să bea pe gratis înconjurați de blonde cu suflet mare, trebuie să profiți de prezența lor pentru a-ți atinge scopul. Așa ajungem la un alt lucru repetitiv al jocului, conversația. Toate bla-bla-urile pe care le ai cu restul personajelor au scopul de a stabili o relație bună cu aceștia. Chit că abureala este romantică sau are ca obiectiv îmbunătățirea relațiilor de amiciție sau de afaceri, din câteva clicuri toată lumea este fericită. Sunt folosite doar câteva replici, iar lipsa posibilității de a da greș face din necesara pălăvrăgeală un motiv de plictiseală. După ce ai sedus toate femeile și toate vedetele îți sunt amici la cataramă, dispoziția tuturor este excelentă, iar treaba merge ca pe roate.


Ăsta iar ține cartea invers!


Hei, cine mi-a șutit mobilu'?

Munca la revistă

... este o adevărată plăcere. Nu tu deadline, nu tu nopți nedormite sau lansări de femei amânate. Doar ordine și ședințe foto. Pentru ca un număr din revistă să fie gata de trimis la tipar trebuie să realizezi coperta, un articol, un interviu, un eseu, un pictorial și centerfold-ul. Nimic mai simplu. Angajezi un redactor și un fotograf, de preferință femei, ca să nu te trezești cu vreun grăsun care să-ți alerge toate tipele din zonă. Pentru articol și pictorial tot ce trebuie să faci e să alegi tema, și angajații se și pun pe treabă. De interviu și eseu faci rost după ce vorbești cu vedetele pe care le întâlnești la petreceri, iar pentru copertă și centerfold ai nevoie de un playmate și de o vedetă care să participe la ședințele foto. În cursul unei ședințe foto se realizează 24 de instantanee cu respectiva fătucă, pe care o amplasezi unde dorești și o împopoțonezi cum crezi că dă mai bine. Se pare că nu contează doar cât de sumar este îmbrăcată, ci și cât de deosebite sunt pozele (chiar nu pot să le numesc fotografii). Așa că stai pe fază și încearcă să surprinzi momentele în care tipa face cu ochiu', ridică din sprânceană sau stă într-o poziție cât mai incitantă. Calitatea articolelor și reușita ședințelor foto depind și de numele și

dispoziția persoanelor implicate, iar temele abordate în revistă trebuie să fie stabilite în funcție de tendințele de pe piață din respectivul moment. Astfel, sunt nouă categorii de interes de care e bine să ții cont, cum ar fi sport, muzică, modă sau umor. Încă două lucruri care decid numărul de reviste vândute în fiecare lună sunt... ai ghicit!, prețul și reclama din revistă. O dată ce revista este trimisă la tipar, mai rămâne să vezi câți bani ai strâns, că doar te apuci din nou de chefuri și de cumpărături.



3 of a kind

Reşedinţa Playboy

Considerat a fi raiul pe pământ de populația masculină a planetei, cuibușorul de nebunii al lui Heff este și în joc locul unde everything happens. La începutul jocului este deblocată doar vila principală, dar ulterior vei avea acces și la piscină, la clubhouse sau la faimoasa grotă. Felul în care este decorată reședința este un mod de a impresiona persoanele care îți calcă pragul. Astfel, o grămadă de bani se vor duce pe piese de mobilier, pe aparatură etc. Partea bună este că acestea pot fi vândute la prețul la care au fost achiziționate dacă ajungi la ananghie cu banii sau vrei să-ți cumperi ceva mai sofisticat. În schimb, pentru tot ce construiești există o singură opțiune, aceea de demolare, care nu aduce cu sine nici un dolar înapoi. De exemplu, dacă te-ai gândit că o fântână arteziană sau un boschet imens în forma logo-ului Playboy îți sunt de folos, poți să-ți iei adio de la 33.200 de dolari. În schimbul acestor bani ai câștigat însă 12 puncte la valoarea camerei. Ideea este ca prin orice mijloace oamenii să se simtă cât mai bine la petrecerile Playboy. În acest fel faima ta crește și, pe lângă faptul că poți să ai mai multe prietene, poți stabili contacte cu persoane din ce în ce mai importante. Lucru imperativ pentru succesul publicației.

Extras

Partea cea mai interesantă a jocului Playboy: The Mansion este reprezentată de arhiva pe care o poți debloca cu ajutorul punctelor pe care le primești pentru fiecare obiectiv îndeplinit. În arhivă găsești coperte și centerfold-uri din diferiți ani, o colecție de poze și print-uri, plus un număr de 12 interviuri publicate de-a lungul timpului în revistă. Interviurile cu Snoop Dogg și cel cu Quentin Tarantino, cel puțin, sunt cu adevărat interesante și le recomand cu multă căldură ☺. Coloana sonoră a jocului este și ea de apreciat, măcar pentru diversitatea stilurilor disponibile. Casa poate să bubuie de acorduri rock sau de ritmuri de hip-hop, ca să enumăr doar două din genurile disponibile. Faptul că arhiva și coloana


Who's the king?

sonoră ies în evidență ca fiind punctele forte din Playboy: The Mansion reprezintă un mare minus pentru valoarea jocului. Acestea ar trebui să fie două lucruri care să vină ca un supliment la capitolele care contează într-o pondere mai mare. Poate altă dată, poate în Hustler: The Palace.

■ Rzarectha

Titlu	Playboy: The Mansion
Gen	Simulator
Producător	Cyberlore Studios
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft Romania Tel.: 021-569.06.00
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.playhef.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	7/10

6,6


În stânga am și mai multă forță

UEFA Champions League 2004-2005

Surprize, surprize!! Surprize!

Iată că un nou simulator de fotbal a fost lansat de către oamenii de la EA și asta mai repede decât ne așteptam, dacă e să ne luăm după intervalele de timp cu care am fost obișnuiți până în prezent. Deși la o primă vedere UCL pare mai mult o găselniță prin care EA să mai scoată un ban din buzunarul gamerului, pe măsură ce-l joci, printre câteva expresii spuse la nervi, ajungi să nu te mai gândești la motivele pentru care a fost lansat și să te bucuri de joc.


Gol turcesc

Campania Champions League

Sezonul competițional din UCL este prima diferență majoră adusă de joc. Sunt 50 de misiuni pe care trebuie să le parcurgi, fiecare având unul sau mai multe obiective ce trebuie îndeplinite. Începi prin a califica echipa pentru următorul sezon de CL și termini când câștigi competiția. Majoritatea obiectivelor sunt legate de următorul meci pe care îl vei juca, iar excepție fac situațiile în care trebuie să aduci unele modificări lotului de jucători. Transferurile se pot face doar atunci când ai ca obiectiv acest lucru, așa că trebuie să te gândești bine ce vinzi și ce cumperi. Restul obiectivelor sunt legate de diferența de scor la care trebuie să învingi, minutele jucate, golurile marcate, nota unui anumit jucător la finalul meciului sau numărul de cartonașe, faulturi și cornere primite de echipă. Îndeplinirea obiectivelor aduce cu sine puncte, care la rândul lor deblochează tot felul de surprize. Nici una nu se compară însă cu surpriza pe care o ai când începe primul meci pe care-l vei juca. Indiferent de dorința ta, meciurile se joacă în wide screen ☹, lucru care aduce un plus la grafică, dar scade din gameplay. Această schimbare combinată cu faptul că nu mai avem nici radarul la dispoziție, altă surpriză neplăcută, te împiedică să observi dispunerea jucătorilor pe teren și automat reduce șansele ca o anumită acțiune să se încheie favorabil pentru tine. Sistemul de executare a loviturilor libere a fost și el modificat: s-a renunțat la modelul din 2005 și s-a optat pentru unul mult mai simplu. Acum tot ce ai de făcut este să fixezi ținta pe cadrul porții și să oprești la timp bara care indică puterea șutului. Cu golurile de la distanță te vei întâlni mai rar și chiar poți să spui mersi dacă ai scos un corner. În timpul jocului echipa acoperă destul de bine terenul, depinde acum și de sistemul de joc ales, însă atacanții nu primesc un suport suficient din partea celorlalți jucători. În multe cazuri ajung să fie izolați, moment în care trebuie să se descurce singuri cu jucătorii adverși. În rest, jucătorii se descurcă mai bine în regim de viteză și pasează mai bine decât în FIFA 2005. Viteza jocului a crescut cu o treaptă, așa că normalul de altă dată a devenit slow acum. Arbitrajul nu putea să scape de critici și deciziile greșite ajung să te exaspereze la un moment dat. Aici însă cei de la EA au acoperire pentru că au anunțat că un plus de realism va fi adus de așa-zisele „greșeli umane" ale cavalerilor fluierului. Părerea mea e că le-a fost lene să rezolve problema și au scos vrăjeala asta în față. Realismul putea fi sporit prin alte metode dacă se dorea.


Cu Henry totul pare simplu

Nu și asta!!

Pentru final mai am o surpriză neplăcută. UCL nu poate fi jucat cu vecinul de deasupra pentru simplul motiv că nu avem nici o opțiune de multiplayer. Dacă vrei totuși să te confrunți cu un human player, pui mâna pe un gamepad sau încerci să joci online dacă ai o conexiune bună la Internet. Per total, UCL te prinde totuși, uiți de planul celor de la EA de a pune stăpânire pe omenire și nu te mai gândești că de banii pe care i-ai dat se vor mai cumpăra niscaiva acțiuni Ubisoft.

■ Rzarectha

Titlu	UEFA Champions League 2004-2005
Gen	Simulator de fotbal
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.uefachampionsleaguegame.ea.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	6/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

7,6

30.570.000 lei (TVA inclus)



AMD Sempron 2800+
/w HyperTransport
Display: 15" TFT, 1024 x 768
Memorie: 256MB DDR
UniChrome Pro IGP, 64MB share
Hard Disk: 40GB ATA100
Unitate combo CDRW/DVDROM
Comunicatii: LAN, Modem 56K, IrDA
Porturi: USB 2.0, FireWire, TV-Out, paralel, VGA, PCMCIA
Greutate: 3.6kg
Software: Windows® XP Home
Garantie: 12 luni

Acer Aspire 1362LC

34.820.000 lei (TVA inclus)



Procesor AMD Athlon64 3000+ (939)
Platforma nForce4
Memorie 2*256MB DDR400 CL2-2-2-5
Hard Disk 120GB SATA, 7200 rpm, 8MB, NCQ
Floppy 1.44 MB
Unitate optica DVDRW 16X Dual Layer
Placa video GeForce 6600GT PCIeX16, 128MB DDR3 (1.6ns)
Audio 7.1 canale, FireWire
Retea 10/100/1000 Mbps
Case ATX 350W SmartPower
Tastatura PS/2
Mouse optic PS/2
Garantie: 24 luni

BEST Gamer AX330

52.090.000 lei (TVA inclus)



Intel® Pentium® 4 Mobile 3.2GHz
/w Hyper Theading
Display: 15" TFT, 1024 x 768
Memorie: 512MB DDR
ATI Mobility Radeon 9200 64MB
Hard Disk 80GB ATA100
Unitate DVD+/-RW, DoubleLayer
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Porturi: FireWire, paralel, PCMCIA, USB 2.0, VGA, Tv-Out
Greutate: 3.5kg
Software: Windows® XP Home
Garantie: 12 luni

Fujitsu-Siemens Amilo-D 7850

9.090.000 lei (TVA inclus)



3.2 Megapixeli
2048 x 1536
ISO: Auto, 50, 100, 200, 400
4X Optic / 3.2X Digital
F 2.6 - F 5.5
15 sec. - 1/2000 sec.
16 MB SD Card / MMC
JPEG/AVI/WAVE
1.8" TFT
Procesor DIGIC /w ISAPS technology, 9 point AiAF, macro 5cm, shutter priority, aperture priority, captura video cu sunet, A/V out, conectare USB, Waterproof Case, greutate 180 grame
Garantie: 12 luni

Canon PowerShot A510

1.740.000 lei (TVA inclus)



Memorie Secure Digital PNY
Capacitate: 512 MB
Garantie: 24 luni



Memorie Compact Flash PNY
Capacitate: 512 MB
Garantie: 24 luni

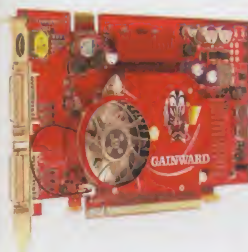
14.300.000 lei (TVA inclus)



5 Megapixeli
2592 x 1944
ISO: Auto, 100, 200, 400
3X Optic / 6X Digital
F2.8 - 5.2
30 sec. - 1/1000 sec.
32 MB MS/ MS Pro
JPEG/MPEG1 (MPEG VX)
2.5" TFT
Lentile Carl Zeiss Vario-Tessar, Corp aluminiu, Real Imaging Processor, 6 moduri programate de fotografiere, macro 6cm, fotografiere in rafala, conectare USB 2.0, AV out, greutate 189 grame, acumulatori, etui transport piele
Garantie: 12 luni

Sony DSC-W12

8.640.000 lei (TVA inclus)



GeForce 6600 GT
128 MB DDR3
Chip: 540 MHz
Memorie: 1150 MHz (1.6 ns)
Magistrala: 128 bit
Latime banda: 36.8 GB/sec
PCIeX16
8 pipelines, Dual DVI, VIVO, suport DirectX 9, Golden Sample Goes Like Hell series
Garantie: 24 luni

Gainward Ultra/1960PCX GS GLH

2.530.000 lei (TVA inclus)



Decodare Dolby Digital EX 7.1
Certificare THX
EAX Advanced HD
DAC 24 biti, ASIO, SNR 108 dB
Firewire
Garantie: 12 luni

Creative Audigy 2 ZS

11.650.000 lei (TVA inclus)



17" TFT LCD
Rezolutie: 1280 x 1024
Latenta: 16 ms
Contrast: 450:1
Luminozitate: 250 cd/m²
Unghiuri: 160°/ 140°
TCO 2003
D-sub, consum 30W
Garantie: 36 luni

Cadou Camera Web Philips



Philips 170S5FG

4.499.000 lei (TVA inclus)



Imprimanta laser
A4 monocrom
Imprimare: 600 x 600 dpi
Viteza: 14 ppm
Memorie: 8MB
USB
Procesor 66MHz, feeder 250 coli
Garantie: 12 luni

Samsung ML1520

1.600.000 lei (TVA inclus)

Tastatura cordless, mouse optic cordless; taste control volum, navigare web, lansare e-mail; palm rest; pen holder
Garantie: 60 luni



Logitech Cordless Desktop EX 100

21.000 lei/buc (TVA inclus)



DVD Blank eProformance 8x ±

Avem de toate dar nu orice !

best computers

Magazinul tău de calculatoare

www.bestcomputers.ro

Preturile au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta esta valabila in limita stocului disponibil.

The Punisher

Max Payne, dar nu chiar...

Să mă scuze cunoscătorii, dar a trebuit să fac comparația. Deși Max Payne se inspiră puternic, ca atmosferă și idee, din comic-uri precum The Punisher (mai puțin) sau Sin City (mai mult), când vine vorba de jocuri, Max Payne rămâne un standard cu care fiecare joc de acest gen ajunge să fie comparat. Cu atât mai mult cu cât The Punisher pornește de la o premisă asemănătoare cu cea din Max Payne. Un fost soldat, căruia mafioții i-au ucis familia, și-a făcut din răzbunare o meserie. Și îi urmărește nu doar pe cei responsabili de moartea celor dragi. Nuuu... Tot ce înseamnă RĂU. Într-un oraș întunecat, mohorât și tot timpul plouat, The Punisher îi vânează fără milă (și fără suflet) pe răufăcători.

Eroi de azi, eroi de mâine

Batman e simpatic, are mașinuța lui, lanterna aia de pe cer, cu care ar băga în boală orice manelist amator de discoteci, și vreo doi aliați. Spider-Man e și el OK pe felia lui de pânză. Sare de pe un bloc pe altul, se dă huța prin oraș și ajută bătrânelele să treacă strada. Superman e cool, are gagică și mușchi. Toți sunt super-eroi. Frank Castle este unul dintre ei. După cum am mai spus, este un personaj diferit, mai complex și mai întunecat. Însă modul în care a fost redat acest personaj în joc mi se pare de toată jena. Auzi tu cum plouă afară? Cum plânge chitarele și vecina de la palier, măăă taaatăăă măăăă! Ți se rupe inima, nu alta. Și apoi apare el. Ținută militară, față dură, chile de mușchi. Omul e un criminal, dar și poet în același timp. Se plimbă printre cadavre în timp ce


Viața e o junglă



Urâților!


Unde te doare? Aici? Un pic mai jos?

se lamentează despre starea precară a orașului și a sufletelor pierdute din el. Fraze de doi lei, scurte, neconvingătoare, care dau spre penibil.

Am realizat în curând două chestii: cât de dor îmi este de un action de calitate și cât de mare începe să devină distanța dintre jocurile făcute cu cap, suflet și buget și cele care au doar două dintre aceste elemente. Surprinzător, jocul este produs de către cei de la Volition, pentru care am un respect nemaipomenit și de la care, sincer, mă așteptam la ceva mai bun.

Jocul este neconvingător, cred că asta l-ar defini. Este artificial și neinspirat. Atât povestea, cât și gameplay-ul sunt puse acolo mai mult de formă. Trei personaje butucănoase, gândite cu partea dorsală, se agită într-o cameră de interogatoriu. Frank e încruntat, gagica e oribilă, iar terminatul celălalt spune una și parcă ar face alta. Încetul cu încetul ne aducem aminte cum Frank al nostru a devastat cartiere, s-a bătut cu rușii și i-a fraierit pe japonezi.

Povestea este puțin accesibilă celor care nu au fost cu ochii cât cepele pe comic-urile cu The Punisher (hai, numărați-vă, sunteți mulți, nu?). Apar personaje și se fac referiri la evenimente care nu sunt explicate în nici un fel. Cine pana mea e rusoaica? Dar Bullseye? Noroc cu Daredevil, că îl știi de acolo...



Ăsta mănâncă bătaie direct de la frigider

Dar ce caută el tocmai sub talpa lui Frank, habar n-am.

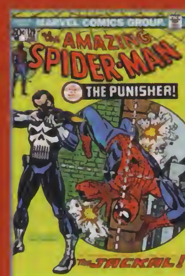
Că tot veni vorba de talpă, jocul este unul extrem de violent. Ce Hitman, ce GTA? Mici copii pe lângă metodele prin care Punisher dă inamicii cu capul de pereți. Faptul că The Punisher este un personaj extrem de violent și nemilos a fost folosit la maxim de producătorii jocului. Omul nostru are la dispoziție una metodă specială de a-și ucide adversarii (Quick Kill), una bucată Slaughter Mode (pentru o anumită perioadă de timp Frank este practic invincibil, extrem de rapid și își ucide adversarii foarte ușor) și multe, multe metode speciale de interogare. Toate sunt extrem de sângeroase și dure și sunt unele dintre singurele motive pentru care mulți dintre voi o să meargă mai departe în joc. Metodele speciale de interogare, de exemplu, presupun capturarea unui inamic și aducerea lui în locul în care se poate desfășura o astfel de interogare. Se folosește apoi mausul pentru a-l amenința sau chiar a-l ucide pe amărâtul din mâinile tale. Faptul că folosești mausul poate părea o idee bună, până te surprinzi frecând șoricelul de masă ca un maniac de se uită colegii ciudat la tine. Nu știu, o fi fost din cauza faptului că am folosit un maus optic sau nu, însă majoritatea interogărilor de acest gen au fost un mare chin. Pentru mine și, evident, pentru amărâții ăia.

Ce e bun în Punisher este faptul că poți cumpăra upgrade-uri de arme (mai multe gloanțe într-un încărcător, lunetă, silencer etc.), upgrade-uri de sănătate, armură și așa mai departe. Acestea se plătesc cu puncte, care sunt obținute în timpul jocului prin uciderea inamicilor, descoperirea de secrete etc. În rest, ca action, The Punisher este un joc mediocru. Ți se pune o armă în mână, ți se dau adversari, cam toate cele necesare unui măcel în toată regula. Dar nimic special, nimic care să te îți țină aprins interesul (doar dacă nu ești un sadic disperat).

Punishere, ești pe lângă

Ar fi vrut probabil să fie Max Payne, dar nu este. Nu-l are pe Max (plus că îi va dezamăgi cu siguranță pe fanii lui Frank Castle), nu are acțiunea aia nebunească, nu are buller time, nu prea are nimic. Are în schimb mai mult sânge, mai multă violență, iar dacă asta contează pentru voi, atunci o să vă spun că jocul este excelent, mirobolant și genial, numai să nu mă bateți.

■ Mitza



The Punisher – Istorie

Făcând parte din pleiada de personaje fabricate de Marvel de-a lungul timpului, The Punisher este departe de a fi eroul de benzi desenate la care s-ar aștepta toată lumea. Mai degrabă este un antierou, un personaj violent, întunecat și fără milă. The Punisher este Frank Castle, un fost soldat de elită care se retrage din armată pentru a petrece mai mult timp cu familia, timp ce se dovedește a fi extrem de scurt, soția și cei doi copii fiind asasinați de mafioți. După ce realizează că sistemul juridic îi va lăsa pe făptași să scape nepedepsiți, Frank se decide să-și facă singur dreptate și distruge familia mafiotă Costa, cei responsabili de moartea soției și a copiilor lui. Frank nu se oprește aici și pornește un război împotriva tuturor criminalilor, transformându-se în The Punisher, un erou crud și nemilos.

The Punisher a apărut pentru prima dată în ediția cu numărul 129 a „The Amazing Spider-Man" (1974) și va avea parte de numeroase apariții în diverse benzi desenate, de mai multe serii BD proprii, de două filme („The Punisher" – în 1989, cu Dolph Lundgren în rolul principal – și iarăși „The Punisher" – în 2004, cu Thomas Jane în rolul lui Frank Castle și John Travolta în rolul adversarului rău), precum și de câteva jocuri video.

Titlu	The Punisher
Gen	Action
Producător	Volition
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	thq.com/punisher



Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	6/10

5,8

Hearts of Iron 2

Pentru omul din fotoliul înalt



Vă spun sincer, nu știu cum de mi-a scăpat până acum seria Hearts of Iron. Și vorba aia, cu ochii pe producător am stat vreo câțiva ani. Doar este vorba despre Paradox Interactive, cei responsabili de apariția excelentei serii de strategie Europa Universalis! Deh, cu un minus la capitolul experiență pentru necunoașterea primului Hearts of Iron, mă grăbesc să repar ceea ce consider acum ca fiind o mare nedreptate făcută acestui joc, despre care s-a auzit prea puțin față de cât ar fi meritat. Iar Hearts of Iron 2, v-o spun dintr-un bun început, merită și mai mult decât predecesorul său.

Și tot de la început avertizez cititorul că, dacă nu este pasionat de jocurile de strategie de o profunzime, un realism și o complexitate maniacale, este bine să vadă ce se întâmplă dacă dă repede pagina. S-ar putea să scape de senzația inconfortabilă că majoritatea jocurilor de azi sunt niște încropeli banale și comerciale – cel puțin prin comparație cu un Hearts of Iron 2... Care este un titlu de strategie ce își are drept loc al desfășurării Terra din perioada ce începe în 1936 și se termină o dată cu sfârșitul anului 1947, sau cu victoria finală în Al Doilea Război Mondial. Război ce s-ar putea să nu fie tocmai al doilea, dat fiind că puteți să-l încheiați cu o pace trainică, după care să începeți al treilea război mondial și tot așa, până puneți stăpânire pe tot globul pământesc. Atenție, totuși, cu nuclearele!...

Produsul intern brutal

Hearts of Iron 2 este un joc de strategie în care, pentru atingerea scopului final, trebuie să construiești o economie capabilă, astfel încât regimul tău să poată prelua oamenii disponibili, să-i echipeze, să-i educe și să-i organizeze, iar după aceea să le asigure echipament și provizii pentru funcționarea lor optimă ca unități militare bine organizate. Astfel, totul în joc este dedicat realizării, întreținerii și perfecționării forțelor armate cu care vei cuceri lumea.

Baza acestei activități o constituie capacitatea de producție a provinciilor tale, pentru care trebuie să construiești fabrici, iar fabricile trebuie alimentate cu materie primă. Dar și construcția fabricilor consumă materie primă, and so on...

Materia primă este constituită din câteva resurse, nu multe – oțel, energie, petrol, materiale rare, provizii și bani. Dacă nu ai resurse, poți să faci comerț cu alții, dacă ai ce oferi la schimb. Oricum, pentru transportul resurselor aflate în colțuri îndepărtate ale planetei, este necesar să-ți faci convoaie navale. Iar acestea sunt vulnerabile la atacul flotelor (mai ales de submarine) ale inamicului. Important este faptul că o unitate militară își va pierde treptat capacitatea de luptă dacă nu este alimentată constant cu provizii și reîmprospătată cu oameni. De aceea, unul dintre pericolele cele mai mari în joc este încercuirea, ce taie căile de aprovizionare ale trupelor dintr-o provincie, dar și ale fabricilor existente în aceasta.

La fel de importantă precum resursele materiale este resursa umană. Economia, industria sunt influențabile semnificativ de către echipa ta guvernamentală, chiar și într-o dictatură. Unii miniștri îți pot aduce plusuri în anumite domenii ale economiei, diplomației, internelor. De aceea, jocul are o



Nici o șansă pentru Polonia



Finlanda sau secretul supraviețuirii


Construcția de infanterie



structură politică flexibilă și prin aceea că poți schimba un ministru, în funcție de necesitățile cele mai arzătoare ale momentului. Însă, de mare importanță este și națiunea cu care pornești jocul. Dintre cele peste 100 de națiuni disponibile, toate au situații particulare în ce privește resursele umane și materiale, fiind bine diferențiate între ele sub acest aspect.

„Învățați! Învățați și iar învățați!"

Locul în care mie unuia mi s-au aprins ochișorii de interes și bucurie în Hearts of Iron 2 este, însă, cel al cercetării științifice. Aici jocul ăsta întrece de departe tot ce am văzut până acum, la toate capitolele research-ului. Iar partea cea mai importantă este cea legată de posibilitatea folosirii mai multor echipe de cercetare simultan, pe obiective de studiu diferite. Bine, veți spune, chestia asta (grozav de bună, de altfel) este până și într-un joc vechi precum cele din seria X-COM. Chiar așa, de ce oare o idee atât de bună nu a fost folosită de mai multe jocuri de strategie cu pretenții?

Cu toate că nu pare nouă, abordarea celor de la Paradox Interactive are un moț important în plus: echipele de cercetare au niște bonusuri, numite „expertize", în direcția lor de studiu pentru care sunt cel mai bine pregătite. Spre exemplu, o echipă poate fi mai bună la capitolele electronică, organizare, mecanică și construcții navale. Ceea ce devine semnificativ dacă ne uităm în arborele tehnologic și vedem că și obiectivele științifice au cerințe în anumite domenii ale cercetării. Cu cât mai multe „expertize" ale echipei de cercetare se regăsesc în cerințele subiectului studiat, cu atât este mai bine, deoarece asta scurtează serios din timpul de research necesar.

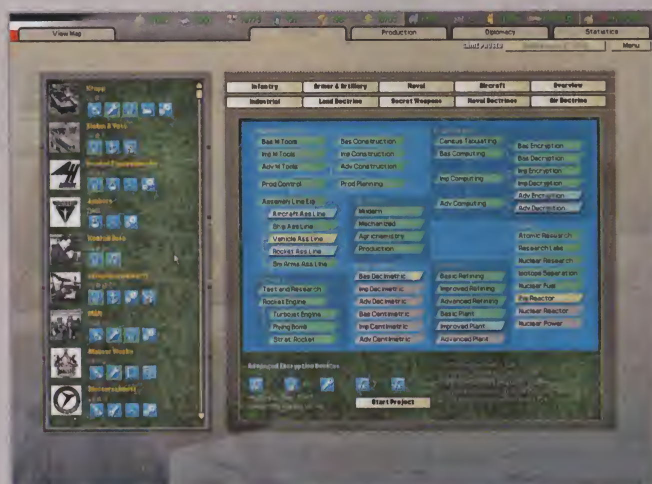
O altă frumusețe a Hearts of Iron 2, pe partea de știință, este aceea că nu tratează grosolan chestiunea schimbului de cunoștințe științifice, la modul din seria Civilization: „Eu îți dau asta și tu îmi dai o știință pentru asta!". Nope, în HoI2 lucrurile sunt mult mai finuțe. Nu primești avansuri tehnologice întregi. În schimb, poți face schimburi pentru obținerea unor planuri de la alte națiuni, dacă acestea au descoperit deja obiectivul științific pe care tu îl ai în studiu. Aceste planuri pot la rândul lor accelera cercetarea, constituindu-se și într-un important element al diplomației.

Structura arborelui tehnologic mi-a amintit întrucâtva de Imperialismul celor de la SSI. Adică, este vorba despre științe și descoperiri strâns legate de doctrinele militare, care sunt la rândul lor considerate avansuri tehnologice și care se constituie în condiții esențiale pentru avansul în anumite direcții, inclusiv economice și sociale. Plăcută și interesantă, parcurgerea arborelui tehnologic poate oferi și surprize, al căror rol în desfășurarea jocului este clar dacă vă spun că este vorba despre Arme Secrete...

Micul Titulescu

Partea de diplomație din Hearts of Iron 2 este complexă. În primul rând, sub aspectul schimburilor posibile, totul este de vânzare. Apoi, acțiunea diplomatică poate fi în multe feluri folosită pentru a-ți face mendrele în celelalte națiuni – bani să fie, că poți să-i amețești până le schimbi guvernele și ei îți mai zic și săru' mâna. Cu toate acestea, trebuie să fii în permanență atent, deoarece „indicele" de bună înțelegere cu partenerii se poate schimba foarte ușor în urma acțiunilor tale, și te poți trezi lipsit de aliați în cele mai delicate momente posibile.

Dar tot în partea de diplomație se află și o secțiune pe care eu o îndrăgesc din tot sufletul, de când am găsit-o într-o


Știința în slujba pumnului în gură


Japonia vecină și prietenă (ar fi vrut nemții...)

formă oarecum asemănătoare în genialul Alpha Centauri. Este vorba despre partea de inginerie social-politică a jocului, în care poți decide caracteristicile guvernării tale (democratică/dictatorială, economie de piață liberă/economie centralizată, armată profesionistă/armată de recruți etc.). Secțiunea de inginerie social-politică a HoI 2 nu este la fel de dinamică și atractivă precum în Alpha Centauri, unde totul se baza pe modularizarea structurii statului în funcție de avansurile tehnologice disponibile. În Hearts of Iron 2 ni se oferă numai niște reglaje liniare ce au la capete extremele politice ale unui anumit domeniu. Dar, chiar și în această formă, mecanismul din HoI2 este interesant și util, oferind flexibilitatea necesară desfășurării dinamice și nerepetitive a jocului.

Bineînțeles, toate cele pomenite până acum au ca scop îmbunătățirea trupelor și sporirea acțiunilor pe care acestea le pot întreprinde pe câmpul de luptă, fie acesta de uscat, naval sau aerian. Însă, controlul strategic al tuturor elementelor din joc este îngreunat de faptul că Hearts of Iron 2 este în timp real. Da, ați auzit bine, un joc de asemenea complexitate și dimensiune este în timp real!

Inimi cât să cuprindă board-ul patriei

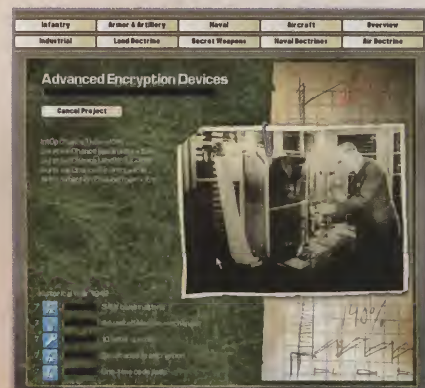
Deși nu aprob decizia producătorului de a aborda genul RTS și nu pe cel TBS, trebuie să recunosc faptul că folosirea intensivă a butonului de Pauză precum și decelerarea din opțiuni a vitezei de desfășurare a jocului sunt utile. Iar asta cu atât mai mult cu cât, pentru unii, desfășurarea în timp real a jocului ar mai putea atenua din aerul ușor prăfuit, de boardgame, al Hearts of Iron 2, la care grafica aduce multe arome dintr-un trecut al genului strategic regretat de unii dintre noi (vezi și monumentalul Ardennes Offensive al SSI).

Hearts of Iron 2 trebuie ocolit de cei care nu vor dureri de cap, considerând că un joc trebuie să te odihnească și nu să te încordeze în exces, mai ales prin zona protejată de intemperii de cutia craniană. În schimb, pasionații de strategie trebuie neapărat să încerce Hearts of Iron 2, pentru care garantez că le va oferi clipe de încântare cel puțin la fel de puternică precum enervarea cauzată de dificultatea provocărilor sale.

În cazul în care Hearts of Iron 2 vi se va părea prea dificil, poate că este mai bine să-l jucați în multiplayer, în mod Cooperative. Jocul oferă posibilitatea mai multor parteneri de a controla destinele aceleiași națiuni. Deși nu am avut ocazia să încerc acest mod de joc, am senzația că este vorba de ceva inedit și interesant în lumea strategiei virtuale – nu este vorba de o alianță, ci chiar de împărțirea conducerii aceleiași națiuni și a responsabilităților sale la mai mulți jucători umani. Iar dacă îl veți putea juca în multiplayer, asigurați-vă că aveți destulă mâncare în frigider. Și că frigiderul este amplasat lângă scaunul de porțelan, în toaletă. Asta ca să nu vă mai ridicați de la calculator pentru orice nevoie mai puțin semnificativă decât supremația mondială...

■ **Marius Ghinea**


America lucrează pentru liniștea ta



Nici un submarin fără o Enigma


Obiectivul: „O țară, un continent"

Titlu	Hearts of Iron 2
Gen	RTS
Producător	Paradox Interactive
Distribuitor	Koch Media
Procesor	PIV 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.heartsofiron2.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

7,8

Voteaza acum

detalii picante pe www.fhm.ro

WWW. FHM .RO

VOTEAZA

VOTEAZA ACUM

Cumpără FHM, completează talonul şi trimite-l.

VOTEAZA

Cumpara fhm, completeaza talonul si trimite-l!

Suna la 021 207 00 27 tarif normal

si te voi rasplati pentru votul tau

Voteaza

www.fhm.ro

detalii picante pe www.fhm.ro

Voteaza

Vreau votul tau în

FHM

Cele mai sexy

100 femei

din lume în 2005

Voteaza

cauta talonul în FHM, completeaza si trimite-l



poti câstiga

voteaza acum

Cumpără FHM, completează talonul şi trimite-l

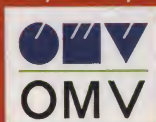
Sună la 021 207 0027 tarif normal

si te voi rasplati pentru votul tau



Inițiază-te pe www.fhm.ro

Găseşti talonul şi la



Street Racing Syndicate

Furios şi neliniştit

La prima vedere, Street Racing Syndicate nu pare a fi altceva decât o clonă de Need for Speed Underground 2, cu care se aseamănă din foarte multe puncte de vedere. Din păcate, jocul europenilor de la Eutechnyx nu are nici o şansă în faţa regelui neîncoronat al curselor ilegale de maşini. Interesant este că în ciuda asemănărilor izbitoare, ambele jocuri au intrat în producţie cam în acelaşi timp şi au fost lansate la scurt timp unul faţă de celălalt, astfel că nu vom şti niciodată care s-a inspirat de la celălalt şi nici dacă şi-au furat căciula unul altuia. Chestia e că nici măcar n-ar trebui să punem astfel problema, deoarece SRS îi este inferior lui NFSU 2. Merită, aşadar, să pierdem puţin din timpul liber în compania lui? Poate că da, poate că nu...

Maşină avem. Bani, nevoie. Gagice, oh yeah!!

Dacă în NFSU 2 am avut parte de-o poveste interesantă, ei bine, în SRS nu se pune prea mult accentul pe storyline. Jocul ne dă de ales între trei moduri de joc: Story Mode, similar celui din NFSU 2, Arcade, cu ale sale subcategorii despre care voi aminti ceva mai târziu, şi nelipsitul multiplayer. În modul story ne întâlnim cam cu aceleaşi bunătăţi (inclusiv fetiţe) cu care ne-am delectat în NFSU 2, însă modul în care Eutechnyx le-a îndesat în joc lasă puţin de dorit. Filmuleţul introductiv îţi face cunoştinţă cu un tip disperat, un bun amic de-al tău care este pe cale să fie săltat de poliţie exact în clipa în care trebuie să participe la o cursă. Neavând de ales, acesta te imploră să îi iei locul


Ăştia iar au furat startul!

în cadrul echipei şi să concurezi împotriva altor vitezomani la fel de scrântiţi ca el. Indiferent dacă vei câştiga cursa sau nu, de intrat în lumea curselor ilegale tot vei intra. Pentru început, va trebui să alegi o maşină dintre cele 40 de jucării licenţiate. Evident, va fi un model de serie cam vai de steaua lui, accesul la bolizii cu adevărat puternici fiind iniţial blocat, însă pe măsură ce progresezi şi câştigi bani grămadă ţi se va permite să cumperi maşini mai puternice şi o mulţime de piese mai performante. Aşadar, tunarea dusă până la extrem a bolidului va fi, de acum înainte, principalul tău scop în viaţă. Ah, nu chiar. Nu-mi vine să cred că am uitat de gagice! Ei bine, fetele astea nu sunt tocmai una şi una, dar sunt bune şi relativ uşor de cucerit. Toate sunt modele care apar frecvent pe copertele revistelor de tuning şi îţi vor cădea la picioare imediat doar dacă demonstrezi că ai cojones. Evident că ai, astfel că o cursă contra-cronometru, fuga după checkpoint-uri sau câştigarea unor puncte de respect se pot dovedi a fi o nimica toată. Maşini, bani şi femei. Ce să mai vrei?! Respect, băiete. În Street Racing Syndicate, fără el eşti egal cu zero, iar gagicele nici măcar nu te bagă-n seamă. Pentru acumularea cât mai multor puncte de respect este necesară participarea şi clasarea pe primele locuri în cursele organizate fie pe circuite închise, fie pe străzile oraşului, în plin trafic şi executând manevre riscante. Cum, unde şi cu cine, îţi voi spune imediat.



O portocală mecanică şi o interfaţă neşlefuită

Goana după verzişori

Orăşelul prin care îţi vei face de cap în cazul de faţă este Los Angeles. Surprinzător sau nu, deşi e suficient de mare şi-ţi oferă o libertate mare de mişcare, el nu este deloc aglomerat, ba chiar dimpotrivă. Dacă în NFSU 2 exista şansa să iei pe sus câte o maşină din cinci în cinci metri, aici poţi colinda kilometri întregi fără să întâlneşti un sufleţel. Avem şi aici câte unul care ne provoacă la duel, dar numărul acestora este foarte mic şi vei avea nevoie de verzişori ca să intri în cursă. În schimb, poliţia veghează. Ei uite că în NFSU 2 nu vedeai aşa ceva! În clipa în care ai depăşit viteza legală, te poţi trezi cu un copoi în spate care nu va ezita să cheme întăriri dacă nu reuşeşte să te ajungă din urmă, astfel că poţi avea câte un baraj în faţă şi poţi fi înconjurat de girofaruri multicolore. De scăpat, se poate scăpa, mai ales că



nitro-ul își face și aici datoria, dar nici dacă te-au prins nu-i mare bai. Ai plătit amenda și ai scăpat. Din păcate, deși curse la care să-ți arăți mușchii sunt destule, ele nu sunt spectaculoase. Senzația de viteză nu este suficient de puternică, cel puțin în primă fază, iar controlul mașinii seamănă mai mult cu cel al unei jucării. La cel mai mic viraj sau la folosirea frânei de mână, o poți vedea smucindu-se brusc în lateral și luând-o razna. Încă o bilă albă pentru NFSU 2. În schimb, în SRS există damage-ul care, alături de poliția care pândește prin intersecții, are darul de a aduce un plus de realism jocului. Dar și aici există o limită, deoarece mașina nu suferă chiar atât de mult în clipa impactului, deși performanțele ei pot fi



Uau! A dat soarele, frate!

afectate suficient de mult încât să termini pe ultimul loc. Pentru reparații vom avea, din nou, nevoie de bani, care nu sunt ușor de câștigat, mai ales când inteligența artificială are prostul obiceiul să trișeze. Chiar dacă ai șters pereții cu ei sau i-ai lipit de câte-un stâlp, te poți trezi imediat cu golanii suflându-ți din nou în ceafă și chiar depășindu-te.

Mai mult sau mai puțin

Un alt aspect al jocului care m-a cam deranjat după ce am mâncat NFSU 2 pe pâine și care scade mult din rejucabilitate este diversitatea care... cam lipsește. Chiar dacă avem la dispoziție trei orașe (Los Angeles, Philadelphia și Miami), nu există cursele de drag sau drifturile spectaculoase cu care ne-am delectat în Underground. Tot ce avem de făcut aici este să alergăm cât mai repede din punctul A până în punctul B. Aceeași situație o întâlnim și în modul Arcade cu ale sale subcategorii: Quick Race, Checkpoint, Iron Man și Speed Trial, sau în multiplayer. Pe de altă parte, situația stă diferit în cazul customizării bolidului. Pe lângă upgrade-urile pe partea de motorizare și alte șmecherii ce aduc îmbunătățiri aerodinamice mașinii, acesteia i se mai poate aplica câte un body kit, o vopsea mai hoață sau un vinyl mai șmecher, însă într-o măsură mai mică față de NFSU 2. Pe scurt, tot ce ai nevoie ca să faci impresie în fața gagicelor.

Lumini și umbre

Grafica din SRS, deși este reușită, nu m-a impresionat prea mult chiar dacă mașinile sunt bine modelate. Nu există efectele spectaculoase de lumină și senzația de viteză din NFSU 2, dar întâlnim aceleași străzi veșnic ude, cu toate că nu am văzut un strop de ploaie. Avem însă parte de lumina zilei. În mod ciudat, aceasta apare brusc când ieși din oraș și dispare la fel de brusc când revii pe străzile metropolei. Cam stupid... Unde mai pui că străzile din exterior sunt aproape pustii, iar iluminarea lasă și ea de dorit, umbrele mașinilor proiectându-se de multe ori aiurea, de parcă soarele ar bate din asfalt. Sunetul este alt capitol la care SRS iese greu din mediocritate, coloana sonoră constând în ritmuri hip-hop ce devin plictisitoare după o vreme. Efectele de sunet, cum ar fi cel produs de motor, trecerea într-o treaptă superioară sau scrâșnetul frânelor sunt însă bine reproduse.

Să-i dăm o șansă?

Deși ideea din spatele jocului este una bună, proasta implementare a acesteia transformă, în timp, joaca de-a vitezomanul într-o veritabilă plictiseală. Cu toate acestea, SRS merită să îi acorzi puțină atenție deoarece în multiplayer se poate dovedi a fi o experiență plăcută. Dacă vrei ceva mai bun, pune mâna pe NFS Underground 2.

■ KiMO



Toyota Supra la răscruce de drumuri



Mâncând asfalt, pedala o călcam



Titlu	Street Racing Syndicate
Gen	Simulator auto
Producător	Eutechnyx
Distribuitor	Hip Interactive/ Namco
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	srs.namco.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10

6,6

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Sabia laser de la capătul tunelului

Am încetat de mult să mai număr cutiile colorate pe care scrie mare, cu galben, Star Wars. Paleta de culori a săbiilor laser prinde din urmă spectrul curcubeului, iar noi, prin 2005, o să aflăm în sfârșit cum s-a ajuns la „Luke, I am your father". Cu toate acestea, până în 2003, o singură chestie nu încercase Lucas. Un RPG Star Wars. „Am fost orbi atâta vreme", s-a tânguit mogulul Stelelor și a încercat să rezolve rapid problema. Un telefon fulger, un „Săr'mâna, BioWare e acasă? Îl lăsați să se joace puțin cu noi de-a producătorul și distribuitorii?" și totul a fost bine. Lucas a văzut că totul e bine, s-a socotit puțin și s-a dus din nou la ușa lui BioWare. Pe care probabil l-a găsit ocupat, sau nu l-a găsit deloc (presupun că era la o halbă într-o tavernă din NWN 2). Oricum, motivul nu prea contează, important e că un vecin jucăuș, Obsidianul, le-a făcut cu ochiul și o nouă dragoste s-a născut. Fructul acestei iubiri este The Sith Lords, un RPG pe care mi l-am făcut prieten, în ciuda faptului că nașul lui de botez este îmbuibatul Lucas. Până la urmă, părinții contează. Și aproape că nu mai are nici o importanță că am alergie la textul ăla galben care mi-a bântuit viața timp de aproape 15 ani...

Pentru a suta oară, în aceeași galaxie...

... hăăăt departe, unde-a înțărcat mutul Correlian Cruiser-ul, Forța se găsea pe toate gardurile, iar midichlorienele zburdau libere prin venele tinerilor padawani. Nu pentru mult timp, pentru că mandalorienilor li s-a năzărit că Galaxia ar arăta mult mai bine pe post de preș de șters picioarele lui Mandalore. Ca urmare, au pornit un război care a declanșat una dintre multele deranjamente ale Forței. Pe scurt, ca rezultat imediat al cruciadei mandalorienilor, ordinul Cavalerilor Jedi s-a rupt în două. O parte a practicat o politică de expectativă, iar cealaltă parte, în frunte cu Revan și Malak (pe care i-ai cunoscut acum un an), a intrat în mandalorieni ca lupul între oi. Unul dintre efectele acestei divergențe de opinii l-ai putut observa tot în 2003, când Malak și-a dat obștescul sfârșit. La patru ani după evenimentele prezentate (foarte frumos, de altfel) în KotOR 1, mortalitatea printre cavalerii Jedi atinge cote îngrijorătoare. Cineva sau ceva ține morțiș ca Ordinul să dispară de pe fața Galaxiei. Și, ca de obicei, altcineva trebuie să îi țină piept. Cred că ai ghicit și singur cine, însă în mod sigur nu o să ghicești cum și mai ales de ce.

După mai bine de 30 de ore de joc,

împănate cu dialoguri de primă mână, mi s-a confirmat o bănuială pe care am avut-o încă de la început: scenariștii de la Obsidian și-au depășit limitele și ne-au servit pe tavă un storyline de zile mari. Poate ții minte Marele Șoc pe care l-ai suferit în KotOR 1 (și acum îl înjur pe Koniec care, la o bere, nu a rezistat și m-a pus în temă). Interesant, nu zic nu, însă mult prea brutal după părerea mea. KotOR 2 preferă să fie puțin mai finuț. Există „plot twists" aproape șocante, însă nimic de anvergura revelației din primul episod. Echipa de scenariști a preferat să țină jucătorul în șah până (foarte) aproape de final, nu să-l năucească de tot cu o dezvăluire de proporții gigantice. Mai important, efectele răsturnării de situație (și ale timing-ului destul de neinspirat) din prima parte a seriei au fost destul de neplăcute. Practic, aflasem tot ce era de aflat cu o bucată bună de timp înaintea finalului propriu-zis, „descoperire" care mi-a tăiat o mare parte din avântul intelectual ce m-a cuprins atunci când am făcut prima mea șmecherie cu Forța. Obsidianul a învățat din greșelile predecesorilor și a construit povestea ca un puzzle uriaș, a cărui piesă finală o primești doar la sfârșit, nu mai devreme. Totuși, asta nu înseamnă că vei fi ținut într-un întuneric total. Fiecare element al giganticului puzzle este îndeajuns de consistent încât să te mulțumească pe moment și, în același timp destul de vag pentru a te convinge că trebuie să mergi mai departe...

Spre cinstea lor, cei de la Obsidian nu au tăiat orice legătură cu evenimentele din primul, ci au preferat să profite de întrebările fără răspuns lăsate în urmă de scenariștii BioWare și să se folosească de primul KotOR ca de o rampă de lansare. Vei putea experimenta pe pielea ta efectele acțiunilor lui Revan, iar drumul te va purta în apropierea unora dintre cunoștințele tale mai vechi. Întâlnirile nu sunt plăcute de fiecare dată, dar din când în când, îți vor smulge un zâmbet deloc forțat sau măcar un acces de nostalgie. Mai ales revederea cu HK-47, droidul asasin, unul dintre cele mai pitorești personaje. Încearcă să-l angajezi într-o discuție despre iubire și îmi vei da dreptate...


Legendaru'. Kiwi Legendaru'

Între timp, în pădure...

... un Jedi tăia lemne cu drujba laser. Iată o șmecherie foarte des folosită în literatură și cinematografie. Acțiunea pe mai multe planuri. Majoritatea RPG-urilor nu s-au lăsat convinse cu nici un chip să apeleze la acest tertip și ne-au prezentat povestea doar prin ochii personajului principal. The Sith Lords,



... și s-a făcut lumină...

Lucas cel voinic şi Star Wars-ul de aur

Având în vedere primirea călduroasă de care s-au bucurat cavalerii Jedi, fie ei ciracii lui Skywalker sau Malacii care bântuiau galaxia cu peste patru mii de ani înainte ca Vader să devină tată și să fumeze un trabuc laser cu Palpatine, era de așteptat ca Lucas să nu se lase pe tânjală și să arunce cu forță peste noi o ploaie de războaie stelare, bricege laser cu busolă și toroipane luminoase. Ce mai contează că aceeași companie Lucas s-a lăsat sedusă de puterea întunecată a lui Darth Moses, când fanul Star Wars își primește doza lunară de Forță? Parcă toate crimele săvârșite de Lucas împotriva comunității de „questări" pălesc în fața armatelor de Chewbacca sau Skywalkeri care își etalează fanatismul pe la convenții Star Wars sau încing războaie sângeroase prin hoteluri cu câte-un trekker klingonian care se îndoiește de paternitatea lui Vader.

Cum s-a ajuns aici? Am eu o bănuială. Într-o noapte fără lună, în timp ce George Lucas se duela cu lanterna pe întuneric, spiritul Star Wars s-a strecurat pe nesimțite în camera și, printre gâfâituri, l-a informat pe Georgică al nostru: „Lucas, I am your father!... și reparați naibii liftul ăla". Și father a rămas, pentru că licența de Star Wars, asemeni unui tată iubitor, și-a hrănit familia vreme îndelungată. Chiar și când nu îi era foame. În schimb, a primit loialitate totală. Majoritatea proiectelor au fost abandonate (Full Throttle 2, Sam and Max Freelance Police), Guybrush a trecut pe planul doi, asta în caz că există un alt Plan în afară de dominarea Universului prin intermediul consumatorilor de Forță. Profit pe această cale să urez Lucasului un sincer „Huo!" și să-mi exprim speranța că, într-o zi, publicul se va trezi din beția cauzată de Forță și va vrea să râdă puțin alături de vechii noștri prieteni, câinii detectivi, iepuroii cu deviații de comportament sau pirații fără viitor.

Și poate să-mi explice și mie cineva de ce pe 'ăl mai întunecat dușman al Forței îl cheamă Darth Sion?



dornic să învețe lucruri noi, s-a lăsat atras de avantajele acestei... să-i zicem tehnici, așa că acțiunea nu mai este centrată exclusiv pe tine, cel mai iubit (sau urât) dintre Jedi, ci îi aduce în prim plan și pe restul protagoniștilor. În timp ce spadasinul laser își face de cap prin oraș, o parte din prietenii lui au de lucru prin junglă. Bineînțeles că noi, jucătorii, vom fi însărcinați cu rezolvarea ambelor situații, lucru care ne convine de minune și care adaugă mai multă adâncime storyline-ului. Un alt efect ce poate fi observat cu creierul liber este necesitatea unei schimbări de atitudine față de membrii party-ului. Dacă până acum eram tentați să-i lăsăm în plata Auto-Level-ului, în cazul de față va trebui să renunțăm la această nepăsare și să acordăm mai multă atenție creșterii lor. În fond și la urma urmei, fiecare trebuie să se descurce și singur, fără ajutorul unui Jedi dovedit.

Și dacă tot am amintit de membrii micului tău grup, aceștia sunt conturați mult mai bine. Acum personajele încetează să mai fie o adunătură de poligoane și sunt în stare să genereze antipatii sau simpatii mult mai puternice decât înainte. Unde mai pui că acțiunile tale și, implicit, atitudinea față de ei îi influențează în mod direct. Această influență se traduce prin schimbarea alignment-ului în funcție de al tău. Și e o plăcere foarte mare să știi că tu, prin forțele proprii, ai reușit să aduci pe calea cea dreaptă (sau strâmbă) o oiță rătăcită.

În forțe să ne luptăm sau în lasere să ne tăiem?

Ca orice poveste de succes, și a noastră trebuie să conțină măcar câteva pete de sânge. Sângele e sânge peste tot, așa că nu avem de-a face cu nimic revoluționar la capitolul „Acei minunați Jedi și săbiile lor luminoase". Sistemul de luptă este absolut identic, iar armele melee continuă să dea clasă tuturor dispozitivelor de semănat moarte și cules cadavre. Totuși, pe ici, pe acolo, au fost presărate discret cantități mici de mirodenii, menite să mai adauge puțină savoare, dar nu să-i schimbe gustul. Cele șase Prestige Classes adăugate nu schimbă ele prea multe; eu le privesc ca un simplu praf de scărpinat împrăștiat pe orgoliul jucătorului. Normal, aceste clase facilitează accesul la câteva abilități noi, însă nimic important. Oferta de Forță a fost mărită și ea, dar și aici ne izbim de aceeași problemă. Nu există nimic spectaculos, în condițiile în care unele dintre vechile puteri răpesc toată lumina reflectoarelor. La ce bun să calmezi o fiară sălbatică (Calm Animal sau așa ceva), când poți să o liniștești definitiv cu un Force Storm? Pe ea și pe tot neamul ei. Oricum, până la urmă important e că există lucruri noi, contează mai puțin eficiența lor. Ca să te liniștesc puțin îți spun că au fost adăugate și o mână de feat-uri noi, printre care se găsesc și câteva cu adevărat trebuincioase.



Eh, un nihilist...

Singurele care mi-au captat într-adevăr atenția au fost Lightsaber Forms și Force Forms, două concepte care și-au găsit loc doar în KotOR 2. Pe scurt, este vorba de câteva stiluri de luptă cu sabia laser învățate de la diverși maeștri Jedi întâlniți pe drum. Pe lângă coregrafia de nota zece, cele câteva tehnici au un rol mai mult decât estetic și se vor dovedi *tare utile în situațiile* (aparent) fără ieșire în care te vei trezi cu voie sau fără de voie. Vorba aceea, „schema la nevoie se cunoaște".



Forța fie cu Matrix...

De je dai, mă, de je dai ?

Și dacă tot ți-am povestit de lupta lui Jedi cu Sith-ul, cred că e timpul pentru alt caft, de data asta mai subtil, dus de cioLAN cu gameplay-ul. Ca să vezi lucru dracului, de câte ori sunt pe cale să fiu absolut încântat de un lucru, Universul are un mod ciudat de a-mi dovedi contrariul. În cazul nostru, arma cu care am fost atacat este sacoșa de bug-uri sau de neajunsuri ale gameplay-ului, care m-a bântuit încă de pe vremea răposatului KotOR 1. Nu, n-au fost reparate, ba am impresia că s-au înmulțit. Mai ales dacă ești mândrul posesor al unui Radeon. Crash-uri subite (n-am avut parte de ele, dar mi-au fost prezentate în timpul excursiilor prin Valea Plângerii de pe forumul oficial), quest-uri care, deși duse la bun sfârșit, apar ca active. AI-ul este mai căcăcios ca oricând, iar coechipierii tăi sunt proști de dau în gropi. La propriu, pentru că pathfinding-ul s-a aflat în subsolul listei de priorități a Obsidianului. Poți fi sigur că personajele vor alege cea mai lungă cale dintre două puncte, iar când, slavă Domnului, optează pentru cea mai scurtă, vei constata cu surprindere că exact în mijlocul ei există un zid.

Ca niște băieți buni ce sunt, producătorii ne-au miluit cu un meniu de unde putem accesa rapid niște „vrăji", item-uri sau abilități speciale. Bun așa, zic eu, bag un „Knight Speed" în primul slot (cel cu Force Powers), cu gândul că o să-l accesez rapid în următoarea zonă (care colcăie de neprieteni). Purced la drum, mă trezesc împresurat de cinci malaci, e timpul să aplic principiul ăla cu fuga. „Pa fraerilor, apăs un 4 și nu mă mai vedeți", le râd eu în nas. Canci. Constat cu stupoare că în loc de viteză îmi cresc hit-points-urile. Arunc un ochi la meniu, nimic nu mai era la locul lui. Se resetase pârdalnicul. Prost obicei, pe care și-l păstrează și atunci când accesez inventarul sau orice alt meniu. În goana speeder-ului trec repede peste momentele în care, mulțumită unor scăpări, capeți experiență cât să-ți ajungă pentru patru RPG-uri sau peste situațiile penibile în care cineva se trezește să stea la taclale cu tine în timp ce grenadele se reped la tine ca nebunele. În rest, tăcere. În afară de micile adiții pomenite mai sus, totul este la fel, vorba poetului...

Toate-s vechi și două-s toate

Din moment ce Lucas și-a schimbat opțiunile la categoria „producător" și a angajat Obsidianul să-i facă treaba, m-am așteptat la schimbări majore. În bine sau în rău, nu mai contează, numai să am cui mă închina sau măcar să am pe cine blestema. Nu a fost cazul, pentru că, în ciuda încrederii mele în Partea Luminoasă (inclusiv laserul ăla șmecher din săbii) a Forței, de închinat nu m-am



Hai mă, lasă-mă să te tund...



Ești sigur că nu ne-am mai întâlnit ?



Și le-am zis să nu mai umble cu monede în buzunar...

închinat (poate doar o cruce făcută cu limba, să nu cumva să mă observe bug-urile și să mă năpădească), iar de blestemat nici nu poate fi vorba. În cel mai bun caz, câte-un scrâsnet din dinți (când m-am lovit de gameplay) sau o observație mai puțin ortodoxă la adresa graficii.

Engine-ul grafic este aceeași Mărie cu o pălărie puțin mai bogată în poligoane și, mai mult, nu există modificări care să schimbe radical gameplay-ul. Toate acestea adunate dau impresia că avem de-a face cu un add-on și nu cu un joc nou-nouț. Similaritățile nu se opresc doar la partea tehnică, ci își fac simțită prezența și în cazul storyline-ului. Aceeași cursă nebună pentru restabilirea identității, personajul principal se trezește cu un gol mare în memorie, pe care încearcă să-l umple cu informație. Anumite quest-uri mi-au dat o puternică senzație de déjà-vu, iar câteva dintre noile personaje au o personalitate foarte apropiată de cea a unora dintre prietenii tăi mai vechi. La final, remarc, nu fără amărăciune, că, pentru a doua oară, skill-ul Persuade nu funcționează decât în cazul personajului principal, chestie foarte agasantă, la care speram să se renunțe.

La trei dușuri

Încă de la primii pași roboțești în interiorul navei paradite, se poate observa că singura diferență vizuală semnificativă a spațiului 3D față de KotOR 1 nu există. Exceptând bagajul nou de texturi ceva mai colorate pe alocuri, în rest ideea de bază e cam aceeași. O lume gri în care singurul lucru care ne încălzește inimile este senzația de carbonite încins pe care o dau săbiile cu laser. O adevărată nebunie de culori, ca la revelion. Aș putea să stau domnule să le admir formele o veșnicie. Personal, mi-ar fi plăcut niște săbii laser ascuțite sau cu formă de iatagan, însă producătorii mi-au spus că nu se poate. Pare totuși ciudat faptul că lumea este atât de plină de unghiuri, iar săbiile au superbe suprafețe curbe. Un pic de rotunjime generală nu ar fi stricat... Privind mai atent un pic, am observat că personajele au fost blagoslovite cu un doi la o anumită putere de poligoane în plus. Lucrul acesta se observă extrem de ușor atunci când personajul este îmbrăcat cu anumite haine – framerate-ul are căderi nervoase de-a dreptul. În ceea ce privește partea fizică și mișcarea personajului, e clar că avem exact aceeași problemă ca data trecută, mai exact cea a calculatoristului. Mersul nu se face printr-o modificare normală a centrului de greutate din mijloc. Personajul încearcă să facă un pas înainte, nu reușește, apoi capătă un aspect cabrat și face pasul forțat de împrejurări, ca să nu se împrăștie cât e de lung. După atât de multe jocuri făcute, unii pur și simplu nu vor să creeze o mișcare naturală a pateticei reprezentări 3D a self-ului. La capitolul



Iron like a lion in Zion...

bug-uri vizuale, ce să mai zic... Cerul nopții este o textură de proastă calitate, plină de stele așezate frumos, în mod ordonat. Avem probleme texturale de aliniere pe obiecte, obiecte 3D potrivite prost și uneori mâini care trec prin perete. Deasupra tuturor se află sunetul, care mi se pare că nu e compatibil cu nici o placă de sunet de pe piață. Pe un sistem stereo 2.1 se mai aude cât de cât, însă dacă activezi opțiuni gen EAX și Hadware Acceleration, totul se duce naibii. Pârâituri, taxiuri, conversațiile turnului de control, totul se aude acolo de parcă avem un amplificator software de frecvențe externe. Evident, nu e chiar așa, însă pe aproape. Cu alte cuvinte, jocul este bine realizat ca idee, însă prost implementat vizual și auditiv. Oare asta e o boală a RPG-urilor? E chiar așa de greu să folosești un engine de FPS pentru a face un RPG? Probabil că da. Oricum, cine sunt eu ca să întreb așa ceva...

Dacă te întrebi de ce am bătut monedă pe originalitatea și tehnicile inedite de prezentare a poveștii, un posibil răspuns ar fi: storyline-ul este axul în jurul căruia se învârte joculețul nostru. Este probabil unul dintre puținele jocuri noi unde accentul a fost pus în special pe poveste și nu pe artificii grafice (dovada e engine-ul învechit) sau pe alte prostii ținute la rang de cinste de majoritatea copiilor din ziua de astăzi. Iar dacă nenea Lucas se va hotărî să iasă la înaintare cu o nouă serie Star Wars, aș prefera să ia niște lecții de la Obsidian, pentru că singura producție Star Wars pe care aș aprecia-o ar fi o trilogie Knights of the Old Republic. Nu mă pot abține să nu observ că RPG-ul clasic (trei părți poveste, o parte sânge) este un gen din ce în ce mai puțin abordat și chiar dacă nu este pe moarte, se află într-o comă profundă. Am așteptat tot anul 2004, doar, doar o să văd luminița aia de la capătul tunelului de care tot aud pomenindu-se în stânga și-n dreapta. Am văzut-o de-abia în 2005 și, surpriză, nu venea de la o torță sau de la un fireball, ci de la o sabie laser.

■ cioLAN & Locke

Titlu	Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
Gen	RPG
Producător	Obsidian
Distribuitor	Lucas Arts
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB, Hardware T&L
ON-LINE	www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/index.html



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	9/10

8,2

Robots

Piulițe și șuruburi pentru toți

Robotul e și el om, iar din când în când... doarme. Inevitabil, visează. Visează șuruburi, piulițe, chei franceze și roți dințate. Nimic deosebit până aici. Robotului i-au plăcut însă șuruburile atât de mult, încât a ajuns să le folosească și ca monedă de schimb. Dacă vrea o porție de ulei, scoate trei șuruburi din buzunar. Dar care este, la urma urmei, esența șurubului și la ce e bună piulița? Răspunsul la această întrebare nu putea veni decât din partea unui robot, căruia cei de la VU Games i-au dat un brânci în direcția noastră pentru a ne descreți nițel frunțile.

Un roboțel la oraș

Bazat pe filmul de animație cu același nume produs în studiourile Twentieth Century Fox și al cărui fir narativ îl urmează îndeaproape, jocul ne aruncă în tinicheaua unui roboțel dornic de afirmare, pe nume Rodney Copperbottom. Începuturile ni-l înfățișează pe Rodney în postura unui roboțel în vârstă de zece ani, dacă e să ne luăm după înălțime, hotărât să-și urmeze visul până în pânzele albe și să devină unul dintre cei mai renumiți inventatori din lume. Micuțul are talent cu carul, însă îi lipsesc câțiva centimetri în înălțime pentru a-l bagă cineva în seamă și banii care să-i



Șo pă iei, Wonderbot!

deschidă drumul. Din păcate, tăticul nu îl poate ajuta pe Rodney decât cu sfaturi, și asta deoarece spălatul vaselor la cafeneaua din colț nu este o îndeletnicire tocmai bănoasă (nu mă întrebați de ce aveau nevoie să halească uleiuri și aditivi din farfurii de porțelan, că nu vă pot răspunde). Tăticul găsește totuși o modalitate să-i facă băiatului un upgrade la mâna a doua. Vedeți voi, roboții ăștia nu se nasc și nici nu cresc ca noi. Pur și simplu ei sunt asamblați, iar în timp li se atașează o mână mai lungă, un picior mai lung, un stomac mai încăpător, un cap cât o baniță, un... și gata! A mai trecut un an. Micul robot se poate considera acum un adolescent în toată puterea cuvântului. Înarmat cu voință de fier și cu o cheie franceză, Rodney sparge câteva capete încuiate și face rost de banii necesari pentru a se îmbarca în primul tren spre Robot City, locul în care speră să-l întâlnească pe cel mai renumit robot din toate timpurile, Big Weld. Alături de micul său aghiotant, Wonderbot, un zburător de care nu se desparte niciodată și pe care chiar el l-a construit, eroul nostru pleacă spre marele oraș pentru a-și întâlni idolul. Dar, odată ajuns la destinație, Rodney află cu stupoare că pe Big Weld l-a înghițit



La vânătoare de taxiuri

pământul, iar un robot malefic, Ratchet, încearcă să pună stăpânire pe Robot City, oprind producția de piese de schimb. Și uite așa, nu se știe cum, se face că Rodney este singurul în stare să salveze orașul de la pierzanie.



În trafic, fiecare e pentru el

Goana după șuruburi

Jocul nu este unul dificil, astfel că fiecare dintre voi este în stare să-l termine în doi timpi și trei mișcări. Ce este deranjant este faptul că o dată cu trecerea timpului devine cam plictisitor să tot alergi după șuruburi și să țopăi de la o bârnă la alta. Șuruburile astea sunt însă foarte importante, deoarece Rodney le poate folosi pentru a cumpăra diverse șmecherii, muniție și upgrade-uri de la chioșcurile ce se găsesc în diverse zone ale orașului. Rodney este însă nevoit să rezolve o serie de quest-uri pentru a de-

bloca accesul către următoarele niveluri. Cu cât este mai aproape de adevăr, cu atât mai numeroase sunt și obstacolele. Însă, fie că sunt roboți înarmați cu săbii sau lansatoare de șuruburi, fie că sunt imenși monștri de oțel, Rodney are ac de cojocul lor. Pentru a-i scoate din circuit pe cei mai mulți dintre ei, este suficientă cheia franceză, dar de la distanță poate fi folosit scrap launcher-ul sau electro gun-ul. Magnet gun-ul este o altă șmecherie interesantă care, deși nu am reușit să-l folosesc cum am vrut, adică să smulg piesele din roboțimea care mi-a pus piedici, este nelipsit din inventarul lui Rodney deoarece poate fi utilizat pentru a atrage cutii sau lăzi ce pot fi apoi folosite pentru a ajunge la înălțimi altfel inaccesibile. Însă cel mai de nădejde aliat al său este micuțul aghiotant mecanizat de care, la nevoie, se poate agăța pentru a-l folosi, pe distanțe scurte și pentru o scurtă perioadă de timp, pe post de elicopter. Roboțelul-


Gata! Te-am scăpat de șurub!

minune ce bâzâie mereu vesel în jurul eroului poate fi comandat de la distanță și are marele avantaj că se poate strecura în locuri strâmte, inaccesibile lui Rodney, pentru a descuia uși sau pentru a acționa diverse mecanisme. Însă, așa cum spuneam mai devreme, toată alergătura asta după șuruburi, piulițe și piese de schimb pentru prieteni poate deveni plictisitoare. Se mai poate întâmpla să călcați strâmb și să aterizați într-o mâzgă verde ucigașă sau să cădeți de la câteva sute de metri înălțime și să vă faceți praf. Am pățit-o și eu de câteva ori, prilej pentru mine să blestem din nou un joc pe care producătorul nu și-a dat osteneala să-l doteze cu un sistem de salvare normal. Evident, vorbim despre o portare (ei, la asta chiar că nu mă gândisem!). Nici vorbă de quick save-uri, iar progresul poate fi salvat doar după parcurgerea unui întreg nivel sau la câte un chioșc. Unde mai pui că numărul de sloturi destinate acestei operațiuni este și el limitat.

Pe urmele lui Stan Pățitu'

Așadar, după ce că devine plictisitor, mai este și stresant, afurisitul! Monotonia este întreruptă doar de cursele pe care Rodney le face, din când în când, prin traficul de pe autostrada din Robot City la cârma Transport Ball-ului, o verita-


Uuuu... piulițe!

bilă minge de oțel acționată prin mișcările corpului și care se deplasează prin rostogolire. Cel mai interesant și antrenant nivel al jocului l-am parcurs chiar într-o asemenea minge, însă nu pe autostradă, ci în interior, încercând să strâng toate piesele de care avea nevoie unul dintre amici. Am sărit peste guri de foc, am făcut echilibristică la zeci de metri înălțime și am lichidat o mulțime de lighioane robotizate, dar în final am reușit. Evident, răsplata a fost și ea pe măsură. Nu mai știu ce am primit, dar bănuiesc că a meritat efortul. Apoi m-am întors din nou la salturile (uneori) exasperante, la culesul șuruburilor, la spartul capetelor și la plimbatul cu morișca.


Un cățel turbat încercând să muște. I-am mușcat eu două...

Inamicul public numărul unu nu este însă plictiseala, ci camera care se poziționează total aiurea mai ales când ai mare nevoie de ajutorul ei, încât ai impresia că încercă să te scoată intenționat din sărite, și controlul anevoios, exclusiv din tastatură, producătorul uitând că PC-urilor le mai putem atașa, din când în când, și câte un maus.

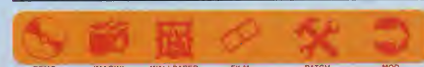


Dar șurubul?

Robots nu este un joc care să impresioneze din punct de vedere vizual. Cu excepția unor animații simpatice și a level designului destul de reușit pe alocuri, jocul arată destul de banal, cu texturi lipsite de detalii și spații interioare mohorâte și întunecate, ce contrastează puternic cu exteriorul foarte luminos. Cât despre sunet, iar nimic deosebit. Voice acting-ul este suficient de bine realizat cât să nu dai cu boxele de pământ, iar coloanei sonore, deși uneori m-a călcat pe nervi din cu totul alte motive, nu îi pot reproșa mare lucru. Cu toate neajunsurile lui însă, Robots nu este un joc chiar prost, dar este plictisitor și reușește să ridice un nou semn de întrebare. Dacă șurub nu e, filetul ce e?

■ KiMO

Titlu	Robots
Gen	Action / Adventure
Producător	Eurocom Entertainment
Distribuitor	Vivendi Universal Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.vugames.com/product.do?gamePlatformID=1749



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

6,4

Seal of Evil

La chinezul lăudat să nu te duci cu bobul de orez



Nu știu alții cum sunt, dar când mă gândesc la chinezi, cu Fluviul Galben cel frumos curgător, la sala unde legam un sac de box de crăpau caratiștii jucându-se cu dânsul, parcă mi se face poftă de discursurile lui Mao tipărite pe un bob de orez. Slabe șanse, așa că mă voi mulțumi cu Seal of Evil, cea mai tânără progenitură a celor de la Object Online. După o analiză atentă, stropită din belșug cu înjurături, am ajuns la concluzia că Seal of Evil este cu siguranță un joc și nu o glumă proastă a unor chinezi deștepți. Mai mult, o lectură sumară a unui manual de aproximativ 140 de pagini mi-a confirmat cele mai groaznice temeri: există o mică probabilitate ca SoE să fie un RPG bun, ceea ce înseamnă că review-ul de un cuvânt pe care i l-am scris în minte după cinci minute de joc trebuie reanalizat puțin, altfel fengșuiul revistei se duce pe apa Fluviului Galben.

Realitatea între mit și ficțiune

Concluzia la care am ajuns după ceva RPG-uri mai mult sau mai puțin bune este că unui joc îi pot fi iertate multe dacă scenariștii își fac treaba cum trebuie. Poate acesta a fost motivul care m-a determinat să-i acord lui Seal of Evil mai multă atenție decât i se cuvenea în mod normal. La câți elfi, Gandalfi, Sauroni și alți fictivi s-au perindat pe monitorul meu, povestea lui Seal of Evil, un amestec interesant de istorie și mitologie, a picat chiar la țanc. Ce legătură există între RPG-ul nostru și istoria neromanțată a Chinei, vă întrebați? Păi există, dacă ne gândim la perioada în care se desfășoară evenimentele în mijlocul cărora ne aruncă fără milă Seal of Evil, și anume „dizolvarea" forțată a dinastiei Zhou (cea mai longevivă din istoria Chinei) și instaurarea unei noi ordini sub stricta supraveghere a dinastiei Qin (476 – 207 îen). Vremuri de restriște pentru comunitatea pașnică a sătucului East Bayue, aflat pe lista neagră a lui Ying Zheng, primul împărat al dinastiei Qin. Dacă nu știați, acest Ying Zheng, asemenea românilor de dinainte de 1918, era obsedat de Marea Unire. A Chinei, că tracii erau puțin cam departe. Ei bine, East Bayue reprezintă proverbiala buturugă de care împăratul se va împiedica sau nu, în funcție de prestația celor cinci eroi pentru care semnați de primire.

Până aici toate bune și frumoase. Și ar rămâne la fel dacă liniaritatea, dușmanul de moarte al erpegistului, nu și-ar face apariția asemeni unui mamut într-un magazin de porțelanuri. Toate quest-urile sunt locale, ceea ce înseamnă că dacă v-a pus Satana să le ignorați pe cele opționale în dorința de a trece mai departe cât mai repede, v-ați lins pe bot de experiență sau ce alte recompense mai puteți primi. Treceți la următorul act, în dreptul lor apare un Failed cât China și adio, nu mai e cale de întoarcere...

Sunt cinci, sunt răi și sunt ai voștri

Cinci clase, cinci mardeiași unși cu toate alifiile, cinci mașini de tocat carne vie. Grea alegere... Rectific! Grea alegere ar fi fost dacă Object Software nu s-ar fi gândit că unde-s cinci (la un loc) puterea crește. Puterea ca puterea, e bine să fie mare, da' cu rejucabilitatea cum rămâne, frați chinezi? China tace mâlc. Eu strâmb din nas și mă gândesc cu jind la ora aia pe care mi-aș fi petrecut-o în compania unor jonglerii cu atribute și skill-uri, încercând să găsesc combinația perfectă. Am zis atribute? Am greșit. Nu există atribute în Seal of Evil. Există în schimb „Elemental System", o trebușoară care m-a făcut să ridic sprânceana a mirare (amestecată cu puțină admirație). Să vă explic cum vine treaba. Cele cinci atribute clasice sunt înlocuite de cinci elemente. Știți voi care... apa, pământul, focul... chestiile cu care ne-au obișnuit



Fecioară? Nu, îmi pare rău. Leu



Auzi, ești veninos?


Fără cuvinte...


A înnebunit stejarul!!

chinezii iubitori de natură. Important e că funcționează cam la fel. Și sunt singurele la care se poate umbla, pentru că skill tree-ul se dezvoltă de capul lui, cu puțin ajutor din partea unor NPC-uri binevoitoare sau ca urmare a lecturării unor scroll-uri obținute pe căi mai mult sau mai puțin pașnice. Destul de frustrantă lipsa asta de implicare a jucătorului în procesul de „ascensiune" a eroilor. Și este păcat, pentru că un control mai mare asupra dezvoltării personajului, susținut de ideile din spatele skill-urilor (efecte ascunse și alte surprize), ar fi putut schimba multe, inclusiv nota de la final.

Probabil dintr-un sentiment acut de vinovăție pentru limitările întâlnite la tot pasul, chinezii noștri s-au gândit să se revanșeze puțin și au pus-o de un sistem măreț de „inginerire" a obiectelor. Totul poate fi fabricat, de la amulete la bocanci. Dacă oferta fierarului local nu vă mulțumește, puteți da o tură prin pădure în căutare de „ingrediente" pentru supa de sabie pe care vreți s-o pregătiți. Trecut la „fapte bune" și e unul dintre puținele lucruri pentru care merită să vedeți ce e cu Seal of Evil ăsta...

„One click to rule them all"

Puțin mai uman ar fi putut să fie și sistemul de luptă. Deși la prima vedere pare mai mult decât OK, după câteva sesiuni de „antrenament" cu animalele din pădure, lucrurile o iau razna și aici, iar totul scapă de sub control. Lupta se rezumă la un singur clic (asta în caz că bivolii nu se avântă în bătălie de capul lor), după care puteți sta liniștiți. Fie că învingeți sau pierdeți, nu mai puteți face aproape nimic. Cu excepția unei vrăji (și asta destul de rar) de suport sau a unui atac secundar (care poate fi și el pus pe default). Și din nou ajungem să urmărim orbește linia desenată de producători...

Iar dacă tot am pomenit de luptă și de urmările ei, e timpul să aflăm și cauza. Ei bine, cauza este omniprezenta lighioană, monstru mitologic sau soldat credincios împăratului. Important de aflat e că majoritatea fiarelor au prostul obicei de a se respawna cu nesimțire de câte ori le călcăm teritoriul. Poate așa se explică simplitatea tranșantă a sistemului de combat. Ca o observație personală, coordonatele respawn-ului nu se schimbă. Ați găsit un șarpe lângă un pin, acolo va fi și data viitoare, așteptându-vă ca o iubită credincioasă.

Fericiți cei orbi și surzi...

Ca să ieși pe piață în anul 2005 cu un RPG izometric și o grafică 2D gen Fallout îți trebuie ceva curaj, nu glumă. Singura scuză pe care o poți bâigui e „gameplay-ul ne-a ținut ocupați, n-am avut timp de altceva". După cum ați observat, scuza nu ține. Așa că îmi permit să zic „huo!" fără să-mi ridic prea mulți nostalgici ai graficii 2D în cap. Animațiile sunt undeva sub limita decenței, iar efectele speciale (luminițe & stuff) îmi aduc aminte de Diablo 1. Bun joc Diablo 1 ăsta.

Singurul lucru care ar mai fi putut salva ceva ar fi fost sonorizarea. Au reușit s-o dea în bară cu brio și aici. Atât vă spun: mi-aș fi dorit să fiu surd. Nu știu cât și unde au căutat actori pentru voice acting (mă refer la versiunea în limba engleză), însă am o vagă bănuială că preselecția a început și s-a terminat într-o cârciumă din suburbiile Londrei. Nu credeam că poate exista ceva mai rău decât dublarea filmelor în limba română. Mai târziu s-a dovedit că filmele „made in Hong-Kong" sunt cu o treaptă mai jos, iar acum, „mulțumită" lui Seal of Evil am descoperit prima subdiviziune a penibilului.

Pe final îmi permit să apelez la înțelepciunea chineză și la o metaforă mai mult sau mai puțin sugestivă. Pentru cei mai mari dintre voi, Seal of Evil este fata urâțică, dar (puțin probabil, credeți-mă) bună la suflet, lângă care te trezești după o noapte în care ai experimentat magia elemental-spirtoasă. Ca un tip superficial ce ești, te uiți nedumerit la ea, dai un clic scurt în zona coastelor, iar dacă nu mișcă, încerci să te strecori afară cât mai repede și mai silențios cu putință. În fond și la urma urmei, după colț te așteaptă bruneta visurilor tale și, o dată cu ea, o carieră promițătoare în Fabrica de Prelucrare a Forței.

Cei mici trebuie să știe doar atât: „câh!".

■ cioLAN

Titlu	Seal of Evil
Gen	RPG
Producător	Object Software
Distribuitor	GMX Media
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	eng.objectgames.com/soe



Grafică	6/10
Sunet	3/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	6/10





Cops 2170: The Power of Law

Cu rusu' nu-i de glumă

Cred că am trecut prin toate introducerile posibile prezentând în ultimii ani jocuri produse în spațiul fostului URSS. „De la ruși vine jocul", „Ucrainenii ne arată că se poate", mama lor de siberieni, că mult m-au chinuit cu tâmpeniile lor. Firestarter, Kreed, Midnight Nowhere, Paradise Cracked, până mi-am epuizat toate metodele de a mă mira că din câte minți luminate se găsesc între Moscova și Vladivostok, nici una nu și-a găsit locul în industria jocurilor. Sunt expert și sunt sătul. Până și rusoaicele alea frumoase mi se par de ceva timp mai urâte și le suspectez că au defecțiuni grave în construcție.

Viitorul?

Cops 2170: The Power of Law este cel mai recent proiect al celor de la MiST Land, care au dat-o în bară ceva mai devreme cu un joc în același gen, Paradise Cracked. Ce gen? TBS combinat cu RPG. Jagged Alliance. X-Com. Incubation. Te-ai prins? Dacă nici unul dintre jocurile amintite mai înainte nu îți spune nimic sau te întrebi deja ce este un TBS, atunci ar fi bine să sari peste paginile astea două și să nu încerci niciodată să vezi despre ce este vorba în Cops 2170. Și asta pentru simplul motiv că jocul de față este unul dintre cele mai puțin user-friendly pe care le-am întâlnit vreodată.

Te trezești fată, polițistă și în anul 2170. Mai observi de asemenea că ai o voce absolut teribilă și agasantă, dar nu-ți face griji: aparent, în viitor, toată lumea vorbește ca un actor de mâna a treia și recită replici de-ți stă mintea-n loc. Lipsa unor voci bine interpretate și a unor texte pe măsură sunt caracteristici comune mai tuturor jocurilor venite din est. Surprinzător însă, în Cops 2170 am trecut la un alt nivel. Am scăpat de rușii care se căzneau până acum să sune a englezi și am dat peste vorbitori de limbă engleză care se chinuiesc la fel de mult. După cum ziceam, te trezești proaspăt promovată (fato!) în rândurile poliției din Megapolis și... Ei bine, cam atât. În mijlocul secției de poliție, fără să ți se spună ce și cum, fără un tutorial, fără să știi dacă trebuie să-l împuști pe nenorocitul ăla din fața ta sau nu... Pe scurt, pierdut(ă). Lucrurile nu o să se amelioreze pe parcursul jocului, așa că cei care nu au jucat în viața lor un TBS sau cei care nu vor să-și piardă timpul încercând să-și dea seama ce vrea jocul de la ei sunt rugați să mă lase cu durerea mea. Celor care încă mai rezistă le recomand să citească cu atenție readme-ul și manualul jocului, pentru că alt ajutor nu o să primească. Eu unul am tras de mine primele câteva misiuni, înjurând jocul că nu mă lasă să-mi mut toată echipa deodată, ci numai un om pe rând, ceea ce ducea la situații distrugătoare de nervi, fiind nevoit de fiecare dată să duc ditamai polițaiul de mână de la un capăt la celălalt al hărții, apoi altul, apoi altul și tot așa... Asta până când ochii mi-au căzut din greșeală peste readme, unde am dat de configurația tastelor (singurul loc în care le poți vedea, evident fără posibilitatea de a fi schimbate) și am aflat că pot mișca toată echipa deodată (A + clic maus stânga). Astfel de evenimente sunt definitorii pentru Cops 2170: The Power of


Mișelește, pe la spate


Armele sunt prezentate foarte bine...

Law, așa că adună tot feng-shui-ul din casă înainte de a te apuca de joc.


... iar Inventory-ul este unul cât se poate de cunoscut

Și totuși...

Trecând peste vocile agasante și lipsa totală de interes pentru introducerea cât mai lină a jucătorului în joc, există ceva în Cops 2170 care să merite interesul? Scărpinându-mă în creștetul capului și nevenindu-mi să cred ce sunt pe cale să declar, trebuie să spun că... da. Oricât de ciudat ar părea, jocul ar fi putut fi unul mai mult decât interesant dacă ar fi fost finisat ca lumea. L-am luat plin de speranță, era să-l arunc într-un colț și să uit de el de câteva ori, era să-mi formatez hard-ul de nervi din cauza lui, dar în cele din urmă m-am trezit în timpul unei misiuni gândindu-mă „ai naibii rușii ăștia, chestia asta nu e atât de bătută în cap pe cât pare!".

Gameplay-ul din Cops 2170 este plin de lipsuri și minusuri, îndeajuns cât să te îndepărteze de joc, însă în același timp îți oferă pe tavă o serie de elemente bine gândite, specifice unui joc în care s-a investit timp și suflet încât ajungi într-un final să oscilezi între a uita de joc sau a mai continua ultima salvare, chiar și numai pentru a vedea dacă o să reușească să te surprindă.


Garcea, te-ai modernizat?

Modurile în care sunt abordate personajele controlabile de jucător, armele (și restul obiectelor folosibile) și luptele sunt surprinzător de bine făcute. Fiecare personaj aflat sub comanda ta este definit de trăsăturile specifice oricărui joc cu influențe RPG... Strength, Intelligence etc. Există și aici puncte de experiență și niveluri în care vor înainta respectivele personaje, la fiecare level-up jucătorul având posibilitatea de a îmbunătăți „parametrii" membrilor echipei. La fel, armele au fiecare caracteristicile lor specifice, fiind influențate la rândul lor de abilitățile personajului care le folosește. Inventory-ul este caracteristic jocurilor de acest gen, întreaga interfață fiind de fapt inspirată din jocuri precum cele din seria X-Com.

Lupta se desfășoară pe ture (în rest, totul se desfășoară în timp real), împărțite între facțiunile prezente în timpul unei bătălii (tu, poliția, inamicii și NPC-urile). Din păcate, prezența în timpul luptei a unei forțe de ajutor (de obicei, în fiecare misiune ești însoțit de alți polițiști sau de aliați pe care nu îi poți controla) încurcă mai mult decât ajută. Astfel, aliații tăi au prostul obicei de a nu se uita dacă între ei și adversarul în care trag mai există cineva din propria tabără, așa că te poți trezi că un om îți moare de mâna propriilor aliați. Un alt dezavantaj al prezenței unei asemenea forțe este acela că intră în inamici înainte să poți ajunge tu la ei și poți spune pa punctelor de experiență. „Dar e bine, că nu mor!"... Ei na? Poți să te pitești în timpul unei misiuni într-un colț, să tot dai end-turn și să termini misiunea fără a fi tras nici măcar un glonț, aliații tăi curățând tot... Nu te oprește nimeni să faci asta (de fapt, va trebui să te zbați bine de tot la început pentru a prinde și tu un kill, acolo), dar vei rămâne fără punctele de experiență după care vei plânge mai târziu, când o să o iei pe cocoașă urât de tot de la niște amărâți de roboței. Jocul îți pune așadar la dispoziție un inventory bine structurat (mă refer la arme), personaje bine gândite (ca „parametri"), precum și o groază de bețe în roate,


Arată dur, dar o să moară imediat

numai bune pentru a face din luptele din Cops 2170 o treabă tare, tare grea.

Hai Ivane!

Chiar dacă este un joc mediocru, în care nu vor reuși să reziste mulți, Cops 2170: The Power of Law rămâne cam cel mai bun joc lansat de ruși în ultima vreme. Este păcat, pentru că jocul arată chiar drăguț în unele momente și are niște sclipiri de măreție în gameplay-ul ăla al lui nenorocit. Cu o mult, mult mai mare atenție la finisaje și la modul în care trebuie să introduci un jucător în universul jocului, Cops 2170 ar fi putut fi ceva surprinzător de bun. Poate data viitoare.

■ Mitza

Titlu	Cops 2170: The Power of Law
Gen	TBS/RPG
Producător	MiST Land
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.polgame.com/eng



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	2/10
Impresie	6/10

5,2

The Settlers: Heritage of Kings

O picătură de pasiune într-o vidanjă de obsesie

M-am întrebat întotdeauna de ce toate cursurile care se predau pe o anumită temă trebuie să înceapă cu o parte de istoric. Oare cei care predau știu de ce încep așa sau pur și simplu a devenit un fel de rutină determinată de niște reguli de predare stabilite acum două milenii? E interesant faptul că istoria se scrie în continuare, lucru care îi va înebuni pe viitorii învățăcei când vor fi nevoiți să asculte cinci cursuri de istorie în loc de unul. Gândiți-vă la un redactor de revistă de jocuri care va dori să înceapă un articol de Settlers 10 cu un mic istoric al seriei. Numai introducerea va acoperi cinci pagini. Așa că io zic să terminăm cu această culturalizare forțată. Cine vrea să afle mai multe are și alte posibilități. Destul!!!

Şi totuşi...

Rutina ne omoară, motiv pentru care o să demonstrez cât de mult vă iubesc. Jocul acesta aflat pe postul de subiect al articolului nu este categoric unul fără rezonanțe. Pentru a înțelege mai bine, putem să-i adăugăm un cinci roman pe undeva și totul devine clar – Settlers a ajuns la a cincea parte. Știu că e evident, însă unele lucruri trebuie specificate ca să nu lase loc de confuzii apocaliptice. Ați văzut cum l-au interpretat unii pe Nostradamus. Deși

Settlers 4 a fost o relativă dezamăgire, asta nu înseamnă că jocul de față este la fel. Ba din contră. Vom demonstra aceste lucruri mai departe, după ce vom termina cu articolul acesta. Ca să trasăm niște directive pentru acest cincinal joc, ne vom ocupa pe rând de cele cinci aspecte ale lui, mai exact grafica și gameplay-ul. Nu uitați, în sfera mea cognitivă cinci este un număr magic, singurul din cauza căruia era cât pe ce să termin o facultate. Sunt sigur că deja prea mulți sunt de acord cu mine. O fi bine, o fi rău... eu zic să întrebăm profesorii de informatică cu vârste peste 50 de ani.

Un pic de istorie

Hehe! V-am speriat? Perfect și pe bună dreptate. De fapt, mă refeream la o componentă istorică personală, și anume povestea jocului. Ca să penetrez mai bine în sfera neologistică, este vorba de storyline. Toate jocurile din seria Settlers au avut un ceva de genul amintit mai sus, în mod mai reușit sau nu. De data asta originalitatea storyline-ului este de-a dreptul devastatoare. Așa că nu mă pot abține să nu o amintesc măcar un pic. Localizarea temporală este într-o epocă a marilor imperii, undeva, peste mări și țări unde nimeni nu se plângea că stă prea departe. Și acolo pe vremuri era un imperiu cu denumire pensionară, The Old Empire. Acum mai există numai provinciile care făceau parte din el, din motive lesne de înțeles. Într-una dintre ele, într-un sătuc, Thalgred, un tânăr numit Dario alerga ca vita după un șoim cu personalitate de caniș pitic. Fiind un pic neam de druid, băiatul vedea, în timp ce extremitatea superioară trasa o tangentă la un bolovan ascuns în iarbă, cum satul său este atacat de o gașcă de barbari. Un consătean turbat de frică l-a chemat disperat să apere cadrul familiar de scârbavnica intruziune. Noroc că prin zonă tocmai trecea un vechi prieten ajuns între timp legendă datorită numeroaselor sale succese pe câmpul de bătălie. Ca o ironie complet neigienică a sorții, Dario află că și satul mamei sale este sub asediu, așa că împreună pornesc să îl salveze. Din nefericire, au ajuns cu un pic înainte de a fi prea târziu. Privindu-și copilul cu un ochi de mamă, Ea îi dezvălui adevărata sa identitate, citez „Dragul mamei, tu ești prinț, așa că va trebui să refaci The Old Empire". Într-un cadru apoteotic și plin de suspans honoric balzacian, Mama își dădu duhul, după care muri și nu se mai trezi. Dario deveni brusc bărbat, motiv pentru care nu-l mai putem compara de acum încolo cu o vită. Și uite așa începe un lung război de alungare a barbarilor și de refacere a unui imperiu uitat de Istoria Lumii în Date.

Să facem party

Cineva clar o să mă înjure, însă n-am ce face pentru că m-am dat de partea globalizării. Degenerând un pic de la subiectul zilei, e timpul să stabilim de ce i-am dat o notă atât de mare acestui joc. În primul rând, încă de la început ne trezim deja foarte băgați într-o poveste pe care nici măcar nu ne-o doream. Imperii, prinți incognito, mame moarte și un artefact alcătuit din mai multe piese care trebuie găsite ne vor lipi pur și simplu cu mâna de maus. Deși inițial pare simplu, pe măsură ce joci lucrurile devin din ce în ce mai complexe. Să nu uităm că jocul vine cu o componentă foarte solidă de city-builder. Deși o parte a acesteia a ajuns pe plan secundar, combatul ca o componentă principală devine o problemă și mai mare pentru că există numai printr-o gestionare foarte bună a resurselor. Într-un fel avem de-a face cu

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Dario



După cum aminteam pe undeva, Dario este întruchiparea ideală a copilului cretin născut într-o familie de hipioți druizi. Din fericire, are sânge albastru, tâmpenia lui devenind astfel subiect de laudă. Născut sub auspiciile unui conflict, Dario este trimis la țară pentru a deprinde obiceiurile locale. Așa a învățat să mulgă vaca, să facă curat la porci și să caute găinile de ouă. În timp, aceste trei elemente au creat bărbatul acesta carismatic pe care îl văd unii.



Față în față. Momentul a venit. Tea?



Sinistru, însă uimitor de frumos


Încă un experiment nereușit


Deer Hunter 2004

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Erec



Numele i se trage de la o mică întâmplare la naștere, când era cât pe ce să i se confunde cordonul ombilical cu altceva. Cu timpul, lumea s-a obișnuit și i-a spus Erec (deși nu se știe cui exact). Cert este că încrederea sa cam mare l-a ajutat să devină un și mai mare erou de război. Printre altele, a fost cel mai apropiat prieten al lui Dario, lucru care spune multe.

un RTS a cărui parte economică este foarte complexă și depășește cred cam orice titlu de gen. Este de fapt un conglomerat de părți bune din alte RTS-uri și builder-e, uimitor de obsedant. Normal că are și el limitele sale determinate de cauze subiective în general. Printre altele, există eroii, începând cu Darius și terminând cu Pilgrim, vreo nouă în total, care au tot felul de atacuri speciale, de la convertire a trupelor până la stealth și ochi de vultur. Urmând linia campaniei, acești eroi (șase dintre ei) se vor alătura treptat party-ului pentru a da naștere unui nou Fellowship. Dacă tot e la modă...

Tarlaua lu' Tac-tu

... ți-a rămas ție. Ce faci cu ea? The Old Empire este alcătuit din vreo șapte regiuni cu probleme interne. Una dintre ele aparține chiar personajului negativ, lucru care te îndeamnă la a-i călca hotarele. Fiecare zonă are povestea sa particulară pe care o afli pe durata campaniei. Cert este că va trebui să treci prin toate, chiar de două ori câteodată. Deși povestea este liniară, rezolvarea anumitor quest-uri poate fi făcută în mai multe moduri. *Fii doar* atent la ceea ce ți se spune. De multe ori se pot scurta ore întregi de joc. Dacă inițial nu se simte, faptul că pentru fiecare misiune în parte trebuie să o iei de la capăt cu construcțiile devine frustrant spre sfârșit. Caută resurse, care nu se prea găsesc și mai sunt și vreo cinci la număr, fă case, ferme, upgrade-uri etc. Singurul avantaj este că ai posibilitatea să creezi orășele drăguțe în zone extrem de pitorești, care bucură ochiul și mintea. Pentru resurse ai tot felul de quest-uri secundare sau găsești cufere cu comori etc. Nu știu ce anume te prinde în asemenea hal în campania de single player. Poate fi povestea sau gameplay-ul sau poate grafica... cert este că trebuie să fii un antifan RTS ca să nu joci măcar câteva ore acest joc 3D. Când vei vedea că bătrâna tarla a lui tac-tu va avea niște dimensiuni uriașe, vei dori să termini jocul. Din păcate, spre sfârșit te vei răzgândi dacă ești un om normal.

Lipsuri în gestiune

Cum spuneam mai devreme, partea militară a jocului este cea mai importantă, însă dacă economia nu merge, totul se duce de râpă. Mecanica jocului este simplă. Totul începe în clipa în care ai un „Keep" care poate produce țărani (serfi). Mai departe vei



avea nevoie de unul sau mai multe Town Center-uri pentru a crește limita de populație. Restul e de la sine înțeles. Resursele în număr de cinci pot fi adunate una câte una de serfi sau se pot construi exploatări (mult mai eficiente) în cazul în care există locuri potrivite pentru ele. Exploatările sunt mult mai bine de întreținut pentru că nu necesită serfi și funcționează de la sine. Au nevoie doar de mineri care fac parte din grupul unităților necontrolabile (pot fi doar forțați să muncească peste program), ca majoritatea clădirilor cu funcționalitate din joc. Lor le trebuie doar case și ferme unde să mănânce. În privința tipurilor de clădiri care se pot construi, varietatea nu este impresionantă. Sunt doar câteva care pot fi upgrade-ate. Însă fiecare upgrade te forțează să investești destul de mult într-un arbore tehnologic de-a dreptul impresionant. Cercetează încă de la începutul misiunii pentru că până ajungi să ai niște unități militare cât de cât va dura destul de mult timp. Partea bună este că odată pricepută mecanica, lucrurile nu vor mai părea așa complicate, deși vor fi în continuare. Misiunile din campanie te vor face să simți din plin ce înseamnă să îți lipsească un anume tip de resursă. Nu uita să vorbești cu toate personajele de pe hartă care au un semn de exclamare deasupra mansardei. Vei primi indicii importante și de multe ori salvatoare. Evident, mai există posibilitatea de a construi o piață și de a face troc. Problema este că piața funcționează ca o mină. Până să duci la capăt o tranzacție durează o grămadă de vreme. A, și ca să nu uit, există și bani în joc, cea de-a șasea resursă, care este cel mai greu de obținut și vine în general din taxe. Cu cât ai o populație mai numeroasă, cu atât vei fi mai bogat. Frustrant este că indiferent cât de bine ți-ai gestiona resursele, mai devreme sau mai târziu tot vei avea lipsuri în gestiune.

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Helias



Născut într-un staul comunal, Helias a devenit popă. E de înțeles, deși frecvența celor născuți în aceleași condiții și ajunși grăjdari este mult mai mare. Viața mult prea amară l-a înăcrit și ca urmare a început să i se spună Helias cel Acru. O comisie venită de la un ziar cu specific paranormal a declarat că i-a lins gâtul și într-adevăr era acru. Helias a negat cu vehemență acest fapt.

Legiunile terorii

Odată și odată, în funcție de tine, va trebui neapărat să îți construiești o armată potentă pentru a-i scăpa de chinuri pe păcătoși. În principiu, producerea unei armate poate începe repede după consolidarea unui mic settlement. Asta cu condiția să dispui de fier. Dacă nu ai sau e în anumite zone „fierbinți", va trebui să mai aștepți. Oricum îl vei avea pe părintele Helias, care din când



Deși nu era voie să facem fotografii...



De ce toți cei răi sunt îmbrăcați în negru?

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Ari



Ari este o femeie hoață care apare într-un moment în care adolescentul miop Dario încă mai visa la vremurile când mulgea vaca. E clar că scopul ei este de a deveni prințesă. Ziarul de scandal Oldpress a și publicat o serie de fotografii cu cei doi tineri la un frape în popota keep-ului. Este evident însă că lumea i-ar dori hoației Ari o lecție de la Erec. Singura problemă este că e greu să te apropii de el...

în când mai poate converti câte o trupă, ceea ce te va ajuta la începutul misiunii. Însă nu te baza prea tare pe asta. Pentru că am amintit de Helias, el este unul dintre cei șase eroi cu care vei lupta pentru liberate – Dario, Erec, Ari, Pilgrim și Salim. Fiecare are câteva abilități speciale destul de puternice care pot fi folosite la intervale fixe de timp. O dată ce aceștia vor avea o armată solidă în spate, nu vor mai trebui reînviați prea des. Armata asta „solidă" vine cu o căruță de upgrade-uri și studii care îi vor da și un aspect mai variat datorită tipurilor de unități. Nu îți face probleme, sunt destule.
Organizarea armatei este foarte simplă. Tu produci un căpitan care va recruta în mod semi-voluntar un număr de subordonați. Acest număr depinde de ce resurse ai. Avantajul este că dacă mor, pot fi înlocuiți atâta timp cât căpitanul e în viață. Și cum el moare ultimul... Nu, nu o să îți dezvălui tipurile de unități.

Premii de originalitate

La un moment dat, am fost întrebat ce caut eu în primul rând la un joc. Ei bine, am devenit un fel de musculiță de originalitate. E primul lucru care mă atrage la un joc. Aici avem unul dintre cele mai faine lucruri pe care le-am văzut până acum. E vorba de ceea ce se întâmplă atunci când cineva gândește un sistem de vreme dinamic. Când vine iarna în joc, apele îngheață și pot fi trecute de unități. E absolut fantastic câte posibilități se creează. Dar cum nimic nu e perfect, atunci când treci un lac cu o armată gigantică, s-ar putea să vină vara. Dacă nu îți miști suficient de repede toate unitățile, se vor îneca. În cazul în care sunt și eroi pe-acolo, aceștia se vor respawn-a în bază.

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Pilgrim



Feriți-vă de piromani, scrie pe un tricou aniversar al primei explozii sătești locale. Acest tricou este purtat de către Pilgrim, care este dependent de praf de pușcă. Prima sa victimă a fost o pisică de mahala aflată în trecere prin zonă. Micuțul Pilgrim a invitat-o la o bomboană cu gust de popândău tărcat. Pentru a fi sigur de rezultat, Pilgrim a înglobat în acea bomboană șapte încărcături explozive. Până la urmă însă, biata pisică a murit înecată cu acea bomboană.

Puncte care dor

Deși la producerea acestui joc au participat unele dintre creierele RTS-isticii și TBS-isticii moderne, Bruce Milligan (a participat la proiecte gen Civilization, Tropico, Rise of Nations), totuși jocul are o serie de probleme destul de mari, unele create chiar intenționat. Spre exemplu, problema punctelor de respawn. Lângă anumite clădiri, inamicul apare în cifre absolut impresionate și într-un ritm umilitor, fără a avea vreo legătură cu resursele. Singura soluție pentru a opri cohortele de nebuni este de a distruge în primul rând clădirile și apoi unitățile. Evident că resursele inamicului nu au nici o legătură reală cu numărul de unități. Jocul trișează la greu. O a doua problemă este reprezentată de controlul unităților, care este dificil și necesită un grad ridicat de îndemânare și niște ochi buni. Cea mai mare problemă este de



Ninge și e cald în casă



Să se dea câte unu să ajungă la toți proștii!

ninsoare, înghețul apelor și modificări dinamice ale mediului în funcție de vreme. Pot apărea chiar și inundații. Iarna, zăpada vine cam dintr-o dată, însă aspectul idilic de-a dreptul pe care lumea îl capătă te face să uiți de orice. Un adevărat festin vizual. Sunetul este complet integrat în mediu, cu un background muzical normal, însă cu un buchet extrem de colorat de comentarii din partea micuților locuitori ai realmului.

Well, nu am vorbit de multiplayer și nici nu are rost să o facem. NU este nimic special de spus, doar că un meci poate ajunge să dureze mult prea mult. În lipsa unei povești captivante, nu am mai găsit o motivație clară de a juca, deși aș fi vrut. Până la urmă, este totuși un joc excelent, plin de haz și extrem de plăcut ochiului... Gata, m-am convins!

■ Locke

fapt senzația permanentă că jocul este alcătuit din două părți complet diferite, rupte parcă una de alta, deși sunt extrem de interdependente. Știm cu toții cât este de greu să creezi un hibrid economico-administrativ-militar care să meargă ca uns. Unii au reușit, vezi Rome: Total War. Mai rămâne un singur punct care trebuie discutat, și anume AI-ul oponentului. E ciudat faptul că uneori este genial, alteori complet cretin. Bănuiesc că asta este din cauza unor scripturi destul de rigide, care nu au reușit să treacă de faza „producem nonstop unități pe care le trimitem una câte una la moarte". Așadar, AI-ul luptă în continuare complet dezorganizat, lucru care mă trimite cu gândul la seria Age of Empires.



E prea mulți, dom' șef...

Eroi ai nepătrunsului ascuns – Salim



Salim este un specialist în alchimie, care a reușit să demonstreze la o conferință cum să transformi un fecaloid în praștie. Ulterior, a învățat de la distinsul său tată să transforme și alte lucruri în praf și pulbere. Rolul lui este de a prepara ierburi problematicilor lui amici de fellowship și de a susține moralul cu povești cu morți violente în cele mai fericite momente din viață.

Criterion Renderware Technology

Știu că sună ca un titlu de articol IT, însă nu am ce face. Este vorba despre un mediu, o platformă tehnologică ce înglobează atât AI-ul și sunetul, cât și grafica. Este creată de Criterion Group și se pare că a intrat extrem de violent pe piața jocurilor. Dovada este reprezentată de companiile de distribuție care folosesc acest engine, cele mai mari din lume (Activision, EA, Sony etc.). Vei observa că grafica este superbă, uimitor de detaliată pentru un joc complet 3D. Performanțele sunt și ele uimitoare, deoarece cerințele de sistem sunt minore pentru un asemenea engine. Avem în primul rând o vreme schimbătoare cu ploaie, soare și

Titlu	The Settlers: Heritage of Kings
Gen	RTS
Producător	Blue Byte
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel.: 0215690600
Procesor	PIII 1GHZ
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB VRAM
ON-LINE	www.thesettlers.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

8,8

LEVEL goes to war!





Vă oferim în acest număr un joc free foarte recent. Este vorba despre (ați ghicit, este scris și pe copertă și în titlul de mai sus!) Desert Rats vs. Afrika Korps – apărut în primăvara anului trecut. Or, eu am scris un review despre acest joc în iunie 2004... Vă spun sincer, nu am multe lucruri în plus să vă spun despre el și nici nu mi se pare că ar fi frumos să încep să umplu cu laude un joc pe care l-am apreciat cu moderație cu mai puțin de un an în urmă, doar pentru că respectivul joc este oferit de noi full.

Astfel încât voi face ceea ce mi se pare un lucru de bun simț în această situație, în care jocul oferit de noi a apărut atât de recent. Vă voi cita din review-ul meu obiectiv, făcând pe ici, pe colo, câte un comentariu. Să începem.

„Un clasic în viață

Campaniile sunt alcătuite din misiuni, ce se desfășoară, clasic, pe hărți clasice. Poziția camerei de luat vederi este, la rândul ei, clasică. Camera de luat vederi poate fi foarte ușor manevrată din maus, astfel încât să aveți o vedere completă, din toate unghiurile posibile, a câmpului de luptă. Funcția de zoom este și ea prezentă și permite atât observarea detaliilor, cât și a situației de ansamblu. Ceea ce veți observa, totuși, este faptul că hărțile sunt de dimensiuni medii, neputându-se compara cu cele dintr-un Sudden Strike, spre exemplu. De altfel, acest lucru accentuează senzația de „îngrămădire" pe care o lasă jocul: parcă este prea mică raza de acțiune a armelor, iar asta se simte mai ales la tunuri și blindate. Literalmente, aproape că ai senzația unui război de copii într-o groapă cu nisip."


Bă, tată, băăăă!

Cu toate acestea, din altă perspectivă privind lucrurile, dimensiunile mai mici ale hărților, precum și trupele mai puțin numeroase ce încap pe acestea pot fi un avantaj sub aspectul controlului. Comanda la nivel tactic, în timp real, este ușurată de faptul că nu ai de-a face cu o grămadă de trupe întinse pe o suprafață mare și te poți concentra asupra locului în care focul arde cel mai tare. Acest lucru este util în special în jocul multiplayer, unde acțiunea poate fi gândită, controlată și concentrată într-un tempo al desfășurării luptei mult mai alert și mai pasionant.

„În ce privește controlul trupelor, acesta este la rândul lui clasic. Ceea ce găsiți la titluri precum Sudden Strike veți redescoperi și în Desert Rats vs. Afrika Korps, fie că este vorba despre comenzile de atac și deplasare, fie despre cele de grupare și formație. Aș sublinia, totuși, excelenta interfață a acestui joc. Chiar dacă nu este fundamental diferită de cea a altor titluri de gen, este mai clară și mai logic alcătuită, permițând un acces mai rapid la comenzi aparte, cum ar fi cele privind atitudinea și modul de deplasare al trupelor, precum și atacurile sau acțiunile speciale, specifice unora dintre acestea.

Altfel, începând cu grafica și terminând cu tipurile misiunilor, așteptați-vă de la Desert Rats vs. Afrika Korps să fie nimic mai mult, dar nici mai puțin, decât un joc, după cum spuneam, clasic. Îmi este greu să îmi amintesc acum vreun element prin care acest joc iese din front... A, dacă mă străduiesc un pic, parcă îmi vine ceva în minte..."

Originalitate

Și totuși, în Desert Rats vs. Afrika Korps sunt de găsit și elemente de originalitate, ce merită pomenite, deoarece sporesc sensibil atractivitatea acestui titlu. Înainte de toate, se află găselnița împărțirii „pe criterii epice" a jocului pe campanii...

„... ni se oferă posibilitatea de a parcurge cele două campanii, de partea Aliaților sau a Axei, într-un „story mode" bazat pe exploatarea situației neobișnuite în care doi prieteni ajung să lupte în tabere inamice. Nu că ar conta foarte mult în textura jocului (până la urmă este vorba despre două misiuni în plus care aduc story-ul în prim plan),


Mulți, dar ai noștri (Aliați)

dar este de remarcat acest element de noutate. Altfel, structura jocului nu „sare în ochi" prin ceva deosebit – în modul single player se pot juca, pe lângă modul story, care îmbină cele două campanii cu cele două misiuni despre care vă vorbeam, și cele două campanii separat, și atât."

Să intrăm, însă, în amănuntele de ordin tactic. Și aici sunt de aflat elemente de originalitate...

„... trupele cu destinații speciale, precum geniștii, medicii sau camioanele de reparații și întreținere vor acționa automat în executarea acțiunilor lor specifice, dacă sunt lăsați liberi să o facă. Adică, tu trimiți medicul între trupe, genistul către câmpul de mine și reparatorii către blindate, iar aceștia vor însănătoși, demina sau repara plimbându-se prin zona către care i-ai trimis, fără ca tu să le porți grija. Mă rog, trebuie să fii atent ca ei să nu cadă în ambuscade, dar curgerea rapidă și ușoară a jocului este favorizată de acest element, prin simplificarea actului de comandă.

Un alt aspect interesant este acela că, în situația în care un tun sau un vehicul nu este „deservit" de numărul necesar de militari, acesta va avea capacitățile reduse. Din păcate, capacitatea cea mai afectată este cea a razei vizuale, ceea ce nu este tocmai realist, dar tot e ceva, nu?"

Există, însă, și aspecte negative prin care jocul se dovedește „original" față de concurența directă:


Iar pe nisip, saci cu nisip. Ce nisipă!

„Și tot la capitolul originalitate aș mai adăuga un lucru. Poți distruge un tanc trăgând în el cu pușca! Având în vedere faptul că Desert Rats vs. Afrika Korps se vrea un joc realist, lucru întărit și de documentarea istorică destul de consistentă ce îți este oferită în paralel cu parcurgerea campaniei, pot spune că acest joc se deosebește clar de titluri de gen precum Blitzkrieg sau Close Combat. În acestea, nici nu se pune problema ca un tanc să „simtă" când se trage cu pușca în el... Dar, să zicem că Desert Rats vs. Afrika Korps „se scoate" prin faptul, din nou original, că soldații se pot ascunde și în ruine sau epave, ce pot fi la rândul lor distruse de către inamic."

Bunul Frankenstein

Concluzia finală este una pozitivă, chiar dacă dintr-o perspectivă mai puțin ortodoxă:

„Sincer să fiu, nu credeam că voi da vreodată o conotație pozitivă imaginii lui Frankenstein, care, prin definiție, este o încropeală, un amestec de bucăți luate din alte corpuri. Și totuși, Desert Rats vs. Afrika Korps este exact un astfel de caz. Apărut pe o piață deja saturată, în care ideile noi sunt puține și apar odată la câțiva ani, acest joc avea o singură șansă, pe care a fructificat-o: aceea de a copia bine elemente luate de la titlurile faimoase ale genului și de a le îmbina fără să se vadă prea tare ața albă.

Ceea ce vă va izbi cu siguranță la Desert Rats vs. Afrika Korps este faptul că aproape toate elementele de strategie care îl compun au fost deja „lansate" anterior de către Blitzkrieg, Close Combat sau chiar Panzer General (vezi sistemul de puncte de prestigiu). Până la urmă, înșiruirea tuturor acestor „împrumuturi" de la clasici ar ocupa mai multe pagini. Dar nu detaliul este interesant aici, ci faptul, lăudabil, că Desert Rats vs. Afrika Korps reușește să facă o sinteză agreabilă a majorității elementelor ce compun jocul de tactică și strategie în timp real al zilelor noastre.

De aceea, chiar dacă nu se evidențiază prin ceva idei revoluționare, Desert Rats vs. Afrika Korps este totuși suficient de complex, convingător și antrenant pentru a atrage pasionații genului RTS. Avem de-a face cu un titlu onest, în care „împrumuturile" copioase din titlurile concurenței sunt chiar un avantaj – practic, aproape că avem un Blitzkrieg 2 înainte de apariția acestuia.

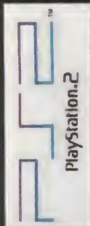

E de pe CNN?

Lucru care mă îndeamnă să arunc o privire interesată către viitorul produs al firmei Digital Reality..."

Ceea ce sună și mai bine dacă o gândiți așa: uite full un joc care înglobează cam tot ce este important și reușit într-un joc bun de tactică WWII. Că nu este multă revoluție și noutate contează prea puțin – în fond, este vorba de un fel de Blitzkrieg sau Close Combat pe care îl poți avea full, alături de revista noastră... Iar la asta aș adăuga faptul că veți putea juca Desert Rats vs. Afrika Korps în multiplayer, având o copie legală, pe Internet, cu oricine de pe lumea asta. Iar acesta mi se pare un avantaj important al titlului full pe care vi-l oferim în această lună. Enjoy it! Poate ne vom vedea pe net, în bătălii, cât mai mulți dintre noi...

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Desert Rats vs. Afrika Korps
Gen	RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Monte Cristo Games
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.desertratsgame.com



Jak 3

Aventurile lui Jak și Daxter, la final



E simplu, vreau jocuri bune. Vine un moment în care dorești un joc care să te țină treaz noaptea pentru că îți place, nu pentru că trebuie să-i faci review. Ca redactor la o revistă de jocuri ești nevoit să înghiți toate rebuturile scoase de minți extrem de luminate și să acorzi tuturor jocurilor, multe la care altfel nici nu te-ai uita, atenție maximă. Pe scurt, nu este paradisul la care vă așteptați. De fapt, jocurile bune sunt extrem de rare, apar câteva pe an, iar despre cele excepționale, ce să mai vorbim... Cum luna asta m-am pricopsit cu alde Cops 2170: The Power of Law și The Punisher, m-am trezit la sfârșit de număr total debusolat și uitându-mă cu jind la cioLAN și Locke cum se minunau la KotOR II, respectiv Settlers V. Am oftat, mi-am adus aminte că vine World of Warcraft în curând și m-am mai uitat o dată la ăștia doi, norocoșii. Ca ultim review, am pus mâna cu reticență pe Jak 3 și m-am gândit să-l mai încerc încă o dată. Îi mai dădusem o șansă acum o săptămână, dar pur și simplu nu s-a prins de mine. Dar uite că se face ora trei (dimineața), ora patru (la zece trebuia să mă trezesc), „KiMO, cât e ceasul? Cinci?!!", pe la șase îmi tremurau mâinile de oboseală și în sfârșit vine ora șapte, când am reușit să trag de mine, să mă ridic din fața televizorului și să plec naibii acasă. În sfârșit, găsisem ceva ce îmi plăcea și nu aveam destul timp să-l joc. Crudă soartă!

Precursorii

Am un mare respect pentru cei de la Naughty Dog. Un studio micuț, care și-a făcut un nume cu seria Crash Bandicoot pe primul PlayStation și apoi cu Jak and Daxter pe PlayStation 2 și a reușit să-și confirme valoarea cu fiecare joc lansat. De ce îmi place mie de oamenii ăștia? Pentru două motive mari și late... În primul rând, nu am văzut în viața mea niște jocuri fără timpi de încărcare, cum au reușit băieții ăștia în fiecare joc al seriei Jak. Cinci secunde la începutul fiecărui joc sunt de ajuns cât să scapi de orice timp de încărcare. Nu știu cum reușesc, probabil maschează încărcările prin diverse cut-scene-uri, însă rezultatul este unul uimitor. O lume atât de vastă, pe care poți să o parcurgi practic de la un capăt la celălalt fără a fi nevoie să stai nici măcar o clipă. Cel de-al doilea motiv pentru care mă transform încetul cu încetul în fan Naughty Dog este faptul că fiecare joc din seria Jak a reușit să vină cu ceva nou și să impresioneze mai mult decât precedentul, lucru îmbucurător la o serie atât de cunoscută.

Cei care nu sunt familiarizați cu seria Jack and Daxter ar trebui să ciulească urechile. Jak și Daxter, doi tineri puși pe șotii, reușesc să-și facă de cap pe Misty Island, un loc în care bătrânul Samos îi avertizează să nu se aventureze. Daxter, cel mai aiurit dintre cei doi, cade într-o baltă de Dark Eco și



Acordăm prioritate?



La discotecă

este transformat într-un fel de veveriță, lucrurile se precipită, iar lumea ajunge să fie amenințată de creaturi malefice, trezite la viață de cei doi. Primul Jak and Daxter, cu o grafică uluitoare, un gameplay excelent și o poveste plină de umor, a impus un standard pentru acest tip de jocuri. Cel de-al doilea joc din serie a schimbat multe. Jak este capturat și supus timp de doi ani unor experimente cu Dark Eco, ceea ce îl transformă într-un fel de Hulk, plin de puteri malefice. Jocul s-a axat mai mult pe folosirea armelor și a stabilit un nou standard în ceea ce privește nivelul de dificultate. Este, probabil, cel mai controversat joc al seriei.

Cei de la Naughty Dog au șocat fanii anunțând că Jak 3 va fi ultimul joc din serie. O decizie discutabilă, având în vedere că această serie este una dintre cele mai cunoscute de pe PlayStation 2. Să vedem însă cum au reușit cei de la Naughty Dog să pună punct acestei serii celebre.

La un an după ce Jak și Daxter au salvat Haven City de Kor și Metal Heads, străzile orașului sunt încă pline de violență, trei grupări puternice încercând să dobândească controlul total asupra sa. Din păcate, oamenii din Haven City au uitat tot ce a făcut Jak pentru ei și decid să-l exileze în deșert. Motivul? Puterile malefice pe care Jak le poate controla, precum și unele zvonuri care-l învinuiesc pentru situația actuală. Jak, alături de Daxter și Pecker, își găsește refugiu în orașele din deșert și începe lupta pentru recâștigarea marelui oraș.

De la mic la mare

Evoluția lui Jak, ca personaj, este una impresionantă. Dacă Daxter a rămas la fel de glumeț ca în primul joc, Jak s-a transformat din adolescentul fără griji din primul joc, în luptătorul plin de violență din cel de-al doilea, ca să își regăsească echilibrul în ultimul joc din serie. Echilibrul vine mulțumită darului pe care Precursorii i-l fac lui Jack, oferindu-i benefice (Light) care să le contrabalanseze pe cele malefice (Dark). Jocul se axează și mai mult decât predecesorii săi pe arme și, mai ales, pe condusul vehiculelor, aducând de asemenea și câteva îmbunătățiri majore față de Jak 2.

Sincer să vă spun, Jak 2 nu m-a atras într-atât de mult. A fost în mare parte o experiență un pic frustrantă, din cauza Hovercraft-urilor, a dificultății navigării prin oraș, „polițiștilor" care săreau la mine la fiecare pas, dar mai ales din cauza faptului că jocul nu părea bine legat. Jak 3 schimbă radical situația. Jocul este extrem de fluid și de ușor de înțeles începând din primul moment. Pentru fiecare noutate introdusă se dau la început câteva misiuni care să vă ajute să vă obișnuiți cu elementele de joc, misiunile sunt foarte bine legate între ele, iar multitudinea de misiuni secundare vă ajută să nu vă pierdeți vremea degeaba.

Misiunile sunt extrem de variate, asta mulțumită multitudinii de arme și vehicule pe care le puteți folosi. Aveți patru tipuri de arme, fiecare cu câte trei upgrade-uri care schimbă arma respectivă în mod radical. Așadar, 12 arme în total. Ca mijloace de transport aveți la dispoziție o sumedenie de buggy-uri (excelente), un skate plutitor, animale de călărit, precum și un fel de deltaplan cu care puteți să zburați. Pe lângă acestea, Jak are câte patru puteri pentru fiecare „personalitate" a sa, Light sau Dark, cu efecte extraordinare.



Grafica, la înălțime în fiecare joc din serie, este absolut impresionantă în Jak 3. Un univers extrem de detaliat și bine realizat, cu un drawing distance care te lasă să vezi până în zare și fără timpi de încărcare? Se poate! Mi-au picat chiar bine misiunile din deșert, călare pe un dune buggy. Sentimentul este excelent. Noaptea, printre dune, cu o furtună de nisip apropiindu-se, fugărind un monstru de metal... Se simte, arată și sună excelent.

La revedere

Jocul este din păcate cam scurt. Aproximativ 12 ore, dar ce ore! Nu există o opțiune de multiplayer, așa că singura modalitate prin care puteți să mai scoateți ceva de la el este să încercați să descoperiți toate secretele, care sunt extrem de variate și de interesante (de la upgrade-uri de arme, la artwork-uri și prezentări exclusive).

Jak 3 este un final cum nu se poate mai bun pentru o serie de jocuri atât de impresionantă. Un joc complet, frumos și acaparant care rămâne, după părerea mea, cel mai bun joc de acest gen de pe console.

■ **Mitza**



Direcția e bună

Nu vă puneți cu Jak...



... pentru că nu vreți să știți ce-i poate pielea



Calc-o!

Titlu	Jak 3
Producător	Naughty Dog
Distribuitor	Sony
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

N-GAGE Games

Ia-ți mobilul și joacă-te



Soarele a răsărit și pe strada noastră, zăpada s-a așternut peste pârtia de snowboard, iar mutanții s-au strecurat ca niște hoți în miez de noapte pe N-Gage-ul redacției. În lumina ultimelor evenimente, aproape că m-am rugat de Mitza să mă trimită în delegație undeva, departe (de preferat în Noua Zeelandă), cu un mijloc de transport cât mai leneș. Fericit că melcii lui dresați în sfârșit vor avea ocazia să-și dovedească aptitudinile de animale de tracțiune, Mitza m-a trimis la București călare pe Fulgerică, melcul campion. După aproape două săptămâni de goană nebună pe câmpiile înghețate, doar eu, melcul și mobilul, m-am întors cu reumatism, cârcei la degete, dar cu un review nou-nouț. De fapt, cu două, dar te țin în șah până data viitoare...



X-Men Legends

Punctul de maxim interes în Legends este recrutarea lui Alison Crestmere, o fată fierbinte de tot, fapt care i-a și atras porecla de Magma. Ghidată de Xavier și Wolverine, Alison încearcă din răsputeri să devină mutantul responsabil cu care te poți mândri la orice bal mascat. În paralel cu evoluția lui Magma, Magneto și Frăția Rateului încearcă pentru a suta oară din răsputeri să înrobească omenirea. Original. La fel de original, sarcina de a le pune bețe în roate mutanților sclavagiști cade tot în spinarea ta. De data asta nu mai ești doar tu împotriva lor. Lucrurile s-au schimbat, iar producătorii au căpătat destulă încredere în tine cât să-ți dea pe mână o echipă de PATRU mutanți puși pe șotii. Normal, cum omul prin definiție nu are nici cea mai mică legătură cu multi-tasking-ul, tu controlezi doar unul (la alegere) dintre cei patru malaci, ceilalți trei fiind îngrijiți de AI. Odată instalat la comanda trupei de șoc, îi plimbi printr-un încântător mediu izometric, unde subalternii lui Magneto parcă te invită să le dai omorul în cel mai pur stil Diablo. Lucru destul de facil, ținând seama că avem de-a face totuși cu un joc de consolă a cărui mare calitate este controlul extrem de simplu, mai ales că este ajutat de câteva meniuri contextuale care îți vor fi de mare ajutor în interacțiunea cu diversele item-uri răspândite prin joc (grenade, poțiuni și altele)...

Calitatea de a fi primul action-RPG cu Xavier&Co, vreo câteva zeci de mutanți, un excelent mod multiplayer prin Bluetooth și acțiune cât cuprinde ar trebui să te convingă că nu avem în față un joc care să fie trecut cu vederea prea ușor. Așa că, dacă ai câțiva dolărei de cheltuială și plănuiești o excursie cu diligența în jurul lumii, îți recomand să încerci X-Men Legends.

■ **cioLAN**

Producător	Barking Lizards
Distribuitor	Activision
Calitate	★★★★





SmartMovie



Programelul este, pe scurt, genial. Îți oferă cam tot ce ai avea nevoie de la un player de filme, de la posibilitatea de a vedea filmul full screen, la controlul volumului, al luminozității ecranului, precum și posibilitatea afișării subtitrărilor. Player-ul de filme de pe N-Gage este doar jumătatea pachetului SmartMovie, cealaltă jumătate fiind reprezentată de convertorul de filme pe care ți-l instalezi fain, frumos pe calculator. Poți să „împarți" filmul după cum vrea mușchiul tău, să setezi calitatea audio și video a filmului, modul în care va fi afișat pe ecranul mobilului (pe verticală sau orizontală), precum și nivelul de zoom.

Avem așadar un player (plus convertor) de filme (recunoaște codecul divX) absolut demențial, care ar trebui să-ți vină în ajutor dacă te plictisești vreodată pe tren/mașină/avion sau în alte locuri în care de obicei freci menta (școala?)

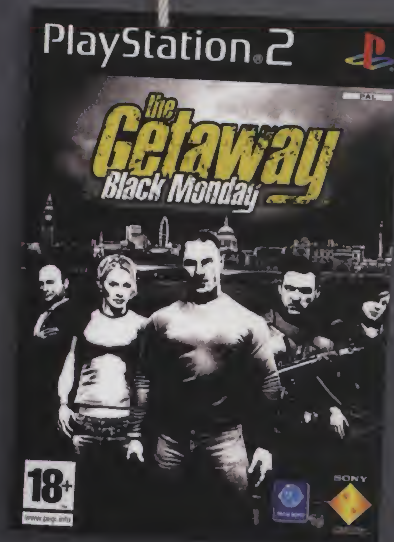
On-line: www.lonelycatgames.com/mobile/smartmovie

■ **Mitza**

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05





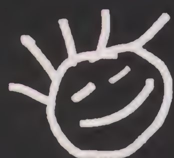


numai

999.000 lei

TVA inclus

(=ieftin)





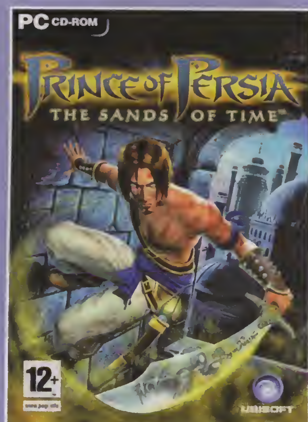


PS2 RULZ





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Prince of Persia: The Sands of Time

Ce nume poartă platforma tehnologică pe care este construit jocul The Settlers: Heritage of Kings?

a. Criterion Render Technology ■
b. Criterion Renderware Technology ■
c. Steam ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Settlers: Heritage of Kings din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2005.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad

De cine este produs jocul Playboy: The Mansion?

a. Cyberlore Studios ■
b. Valve Studios ■
c. id Software ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Playboy: The Mansion din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2005.

CONCURS LEVEL ȘI

Quartz computer



Câștigă un UPS Ever-Power 1000VA

De cine este produs jocul Hearts of Iron 2?

a. Paradox Interactive ■
b. Bioware ■
c. Westwood ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Hearts of Iron 2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2005.

GAME BOY ADVANCE

Onimusha Tactics

Onimusha strâns cu ușa

Marii producători de hituri pentru console și-au făcut, se pare, un obicei din a pune un „Tactics" în coada unor titluri mari și a le vinde „amărâților" care nu și-au permis un PS2 mare și au trebuit să se limiteze la un GBA mai mic. A fost Final Fantasy Tactics, acum a venit rândul lui Onimusha. „Acum", însemnând data când l-am observat pe Gameshop. Adică ieri. La noutăți.

Normal că am fost foarte încântat de idee, mai ales că Onimusha (oricare, alegeți voi unul) este DVD-ul alături de care o să-mi petrec câteva săptămâni, dacă nu chiar luni, atunci când o să-mi aducă iepurașul o consolă PS2. Revenind la tacticile noastre cele de toate călătoriile cu trenul, deși la început am fost foarte încântat, totuși mă așteptam la mai multe de la Onimusha Tactics. Prima dorință mi-a fost îndeplinită. E RPG cu elemente tactice. Sau, mai bine zis, o strategie cu puține elemente RPG. Din păcate, bucățica tactică nu este una dintre cele mai reușite. Elemente ca atacul pe flanc sau din spate sunt ignorate total, iar AI-ul inamicilor lasă puțin mai mult de dorit. Un alt „mic" amănunt ce reduce cu încă o unitate de măsură complexitatea este posibilitatea de a vă muta trupeții în ce ordine vă taie pe voi capul. Nu există inițiativă sau orice alt atribut care să determine cine și când atacă.

În ciuda acestor neajunsuri, nu avem de-a face cu un joc extrem de slab. Un puternic miros japonez, o grafică relativ decentă și un storyline mai muncit decât scenariul la Tânăr și Neliniștit încearcă și, în funcție de răbdarea unui posibil jucător, reușesc să țină Onimusha Tactics undeva puțin deasupra grămezii de mediocrități.

■ cioLAN





Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii ianuarie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Half-Life 2 a fost câștigat de către Grecu David Gabriel din Botoșani.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Prince of Persia: The Sands of Time a fost câștigat de către Buzilă Constantin din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ganea Gabriel Lucilius din Ialomița a câștigat un 2-in-1 Dual Trigger Gamepad PC/PS2.

La concursul LEVEL împreună cu Altec Lansing, Crișan Claudiu din Satu-Mare a câștigat o pereche de căști Altec Lansing AHS202, Cojocaru Daniel din București a câștigat o pereche de căști Altec Lansing AHS302, Neagu Mircea din Constanța a câștigat o pereche de căști Altec Lansing AHS502 și Chiruai Anca Ioana din Cluj a câștigat o pereche de căști Altec Lansing AHS602.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Rareș Rădulescu din București și Purcaru Lucian din Bacău au câștigat câte un DVD cu filmul Star Trek 7: Generații.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDwarE

Canon Pixma MP780

Segmentul de dispozitive all-in-one și-a îmbogățit familia cu încă un membru respectabil. Până nu demult, majoritatea dintre cei care lucrau cu hârtii, fotografii etc. doreau să aibă prin preajma computerului un scaner sau o imprimantă. Și dacă stau bine să mă gândesc, un scaner bun, de calitate, avea întotdeauna niște dimensiuni uimitoare... ca să nu mai zic de imprimantă. La ora actuală, conceptul de toate într-unul singur este îmbrățișat din ce în ce mai mult. Motivele sunt lesne de înțeles.



Revenind la MP780, avem foarte multe cuvinte de laudă la adresa acestui dispozitiv. În primul rând, el joacă roluri de imprimantă, scaner, copiator și fax.

Fiind un model ink-jet color, costurile de întreținere sunt foarte mici. O dată ce imprimanta este alimentată cu hârtie, fie prin intermediul unei tăvi interne, fie printr-o fantă superioară, tipăriturile realizate sunt de o calitate fotografică. Rezoluția maximă a tipăriturii poate fi de maxim 4.800 x 1.200 dpi, iar viteza de imprimare este de 25 de pagini pe minut în mod alb negru și 17 pagini pe minut în mod color.

Scanerul este foarte rapid și are o rezoluție nativă de 2.400 x 4.800 dpi. Datorită modulului duplex inclus, se pot copia/tipări documente automat în mod față-verso, fără a mai fi nevoie să depuneți acest efort.

Se pare că trendul creat de Canon în ceea ce privește conectarea unei camere foto digitale direct la imprimantă a fost păstrat și la acest model, grație portului PictBridge.

Ca noutate, cei de la Canon au adăugat la acest model Pixma MP780 un sistem ce permite imprimarea direct pe CD-uri/DVD-uri. În acest fel, se poate face ordine mult mai simplu printre suporturile de plastic.

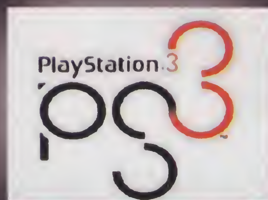
Nu în ultimul rând, trebuie să menționez faxul. MP780 dispune de un modem de 33,6 Kbps cu ajutorul căruia pot fi trimise sau recepționate mesaje de tip fax.

Display-ul aflat pe partea superioară a multifuncționalului permite configurarea tuturor parametrilor legați de cele trei funcții de bază ale aparatului.

Denumire: Pixma MP780
Gen: Super secretară
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 359 EURO (fără TVA)
Calitate:

PlayStation 3 prinde contur

Microprocesoarele Cell, care vor echipa viitoarele console PS3, vor fi produse începând din a doua jumătate a anului 2005 în noile fabrici de producție pentru semiconductoare ce vor fi construite de consorțiul format din companiile Sony, IBM și Infineon în Statele Unite. Pe de altă parte, aceeași companie IBM a realizat un parteneriat cu compania olandeză ASML, prin care se dorește și construirea unei unități de cercetare a produselor din siliciu.



Microsoft întărește zidurile

Pentru a îmbunătăți substanțial securitatea sistemelor de operare Windows, Microsoft a achiziționat încă o companie din domeniul antivirușilor, Sybari Software. Acesta este un alt pas făcut de compania Microsoft, după achiziționarea altor companii antivirus ca GeCad și Giant Company. O astfel de accelerare forțată în acest domeniu se datorează în special amenințărilor și acuzațiilor legate de securitatea aplicațiilor oferite de către Microsoft în ultimii ani.



Antec Aria EC



Noul trend de digitalizare spre care ne îndreptăm a impus standardul carcaselor mici, cu aspecte din ce în ce mai trăsnite și în care nu este nevoie să vă băgați nasul toată ziua. Spre exemplu, această carcasă de la Antec, ce oferă suport oricăror plăci de bază microATX, este cu adevărat ingenioasă. Sub „capotă" putem să montăm fără probleme până la trei bucăți de harddisk-uri, plus o unitate optică. În funcție de rolul atribuit acestui PC, vă garantez că puteți monta orice placă de extensie în interior. De exemplu, un gamer are nevoie de un accelerator grafic destul de competent. Cum majoritatea plăcilor grafice arată ca niște sandvișuri cu ventilatoare, uneori e foarte greu să le integrezi în anumite carcase. Nu și în cazul lui Aria EC. Pentru a fi în ton cu tendința, este de admirat silențiozitatea sursei de 300 de wați inclusă. Pe partea frontală, carcasa are și un cititor de carduri pentru aproape toate tipurile de carduri existente la ora actuală.

Denumire: Aria EC
Gen: Antec și cei șapte pitici
Producător: Antec
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 109 EURO (fără TVA)
Calitate:

Teac MP-200



La cele 35 de grame (inclusiv baterie) pe care le are acest MP3 player, nici nu e de mirare că aveți senzația că l-ați rătăcit pe undeva. Este foarte mic, are un design foarte prietenos și o memorie de 256 MB. Ca să vă faceți o idee, la o rată de compresie medie a MP3-urilor de 128 – 192 Kbiți, aveți asigurată companie aproape cinci ore încontinuu. În unele cazuri în care simțiți că melodiile pur și simplu nu sună cum ar trebui, puteți apela la cele cinci preseturi (Pop, Normal, Rock, Jazz și Clasic) ale egalizatorului inclus. Pentru a vă fi mai util, MP-200 dispune și de un ecran de tip OLED pe care pot fi afișate diverse informații în două culori. Pe firul căștilor oferite cu acest MP3 există și un mic controler pentru reglarea volumului sau a ordinii melodiilor. În ceea ce privește punctele extra, acestea sunt obținute de cel de-al doilea conector pentru atașarea unei perechi de căști secundare (dă bine la cuplurile îndrăgostite) și de posibilitatea de înregistrare.

Denumire: MP-200
Gen: Love is in the air...
Producător: Teac
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 84 EURO (fără TVA)
Calitate:

Intel Pentium de două ori

La mijlocul acestui an, compania Intel a anunțat că va lansa pe piață primele două modele de procesoare și chipset-uri construite în tehnologie dual-core. Acest lucru înseamnă că aceeași pastilă de siliciu va conține două procesoare logice. Împreună cu tehnologia Hyper Threading, procesoarele de tip Pentium vor dispune de un management mult mai bun al resurselor, și astfel aplicațiile vor avea mai multă putere de calcul.



Se micșorează latențele la DDR2

Pentru a mai ridica puțin din performanțele memoriilor de tip DDR2, doi dintre cei mai mari producători de memorii, OCZ și Geil, au anunțat că vor lansa în curând o gamă nouă de memorii DDR2 ce vor avea latențe mult mai scăzute decât cele existente la ora actuală. Una dintre problemele ivite în acest proces este legată de nevoia de a crește tensiunile de alimentare de la 1,8 V la ora actuală la 1,95 , respectiv 2,2 volți.



Micronet Internet Camera

În ciuda dimensiunilor sale destul de mari, majoritatea vor cataloga această cameră video drept un webcam. Într-adevăr, poate fi folosită și în acest scop, însă există și alte situații mai mărețe și distractive când poate fi utilizată. Ce ziceți de puțin spionaj... cu colegii? Tot ce aveți de făcut este să poziționați camera convenabil, să o legați la o rețea Ethernet și să îi dați power. Imaginile capturate pot fi vizualizate prin intermediul unui browser de Internet. Alături de acest model, există și unele care folosesc undele radio pentru a transmite respectivele imagini. În cazul în care doriți să realizați o adevărată rețea de camere video, producătorii vă pun la dispoziție și un soft pentru a fi mai comod de stat cu ochii pe ele.

Denumire: Internet Camera
Gen: Someone is watchin'
Producător: Micronet
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 129 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■



Logisys Illuminated Keyboard

Nu sunt sigur, însă la nebunia de jocuri tari care au năvălit peste noi în ultima perioadă, orele alocate PC-ului au crescut vertiginos ca număr. Nu de puține ori s-a întâmplat ca eu și prietenul meu computerul să petrecem nenumărate ore unul în fața celuilalt, la ore târzii din noapte. O dată ce și-a făcut prezența Mrs. Oboseală, precizia în a nimeri anumite taste e la mare preț. Totul până dai de o așa tastatură ca cea de la Logi... sys. Iluminarea de sub taste face ca literele să iasă mai ușor în evidență și astfel să le nimeriți mai rapid. Ce facem însă cu layout-ul? OK, am înțeles. Este extrem de sclipitoare la capitolul iluminare, însă la partea de ergonomie mai este de muncă. Parcă prea sunt toate înghesuite.

■ BogdanS

Denumire: Illuminated Keyboard
Gen: O idee bună
Producător: Logisys
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 45 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■



Repotec 54 Mbps Access Point



Atât timp cât soluțiile de tip wireless sunt din ce în ce mai folosite, nici produsele care să satisfacă această cerere nu vor dispărea. Cei de la Repotec au pus pe picioare un Access Point cu tot ceea ce este nevoie pentru o comunicare perfectă. În afară de suportul pentru criptarea WEP a datelor pe 64 și 128 de biți, AP-ul dispune și de funcția de bridging WDS pentru situațiile speciale.

Denumire: RP-WA2003
Gen: Mai ușor nu se poate
Producător: Repotec
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 60 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Enermax Noisetaker Series



Cel mai stresant lucru la PC-ul meu este vâjâiala făcută de sursă. La orele târzii ale nopții, parcă îmi vine să mă urc pe pereți de nervi. O rezolvare mai mult decât elegantă este această super-sursă de la Enermax. Este atât de silențioasă încât nici nu îți dai seama că e pornită. Ca să nu mai zic de cei 600 de wați true power pe care îi oferă, grație unor sumedenie de standarde și funcții noi ce i-au fost implementate cu succes.

Denumire: ATX 12V V2.0
Gen: De-ar mai fi 10 HDD-uri
Producător: Enermax
Distribuitor: PC Coolers
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 145 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Logitech X-230



Alegerea unui sistem de boxe pentru acasă dă destule bătăi de cap. Uite, spre exemplu, acest sistem 2.1 este perfect pentru cineva care se joacă, ascultă muzică, se uită la filme, dar care nu prea are prea mult spațiu prin cameră. Deși are o putere totală de doar 32 de wați RMS, grație tehnologiei FDD2 (Frequency Directed Dual Driver), sunetul este mult mai fin și mai uniform redat. Răspunsul în frecvență este cuprins între 40 Hz și 20 kHz.

Denumire: X-230
Gen: Buturuga mică...
Producător: Logitech
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 49 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Vivanco NANO USB 2.0 Hub



Cei care au achiziționat mai recent un PC sau măcar o placă de bază nu prea cred că o să aibă nevoie de așa ceva. Pentru ceilalți însă, ar putea fi o compresă rece. Vivanco a pus la punct un HUB USB 2.0 cu patru porturi. Ceea ce este interesant este că și dimensiunile unei cutii cu chibrituri sunt mai mari decât ale acestui dispozitiv. Așa că cei care sunt în pană de porturi USB pot să-și mărească arsenalul fără nici o problemă.

Denumire: USB 2.0 Hub
Gen: Pentru fanii celebrului USB
Producător: Vivanco
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: N/A
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■


FRIWO

Electricitate permanentă

Oricum ar fi și orice am face, trebuie să recunoaștem că o dată cu apariția curentului electric, omenirea s-a schimbat dramatic. Încă de la primele schițe și calcule matematice și până la apariția primului motor electric (1891), oamenii de știință ai acelor vremuri erau conștienți de avantajul pe care îl va oferi curentul electric. În ziua de astăzi, acesta a devenit ceva banal și e utilizat la scară mondială. Pe de altă parte, la un număr atât de mare de consumatori, automat apar și fel de fel de probleme: fluctuații de curent, căderi complete etc. De foarte multe ori, daunele sunt minime, însă, din păcate, există și situații când rezultatul final se lasă cu echipamente electronice distruse complet. În acest caz nu ne rămâne decât să ne protejăm noi lucrurile cum putem mai bine. Un răspuns la problema noastră ar fi UPS-urile sau Uninterruptible Power Supply (surse neîntreruptibile de protecție). Aceste dispozitive sunt prevăzute cu o baterie și cu anumite componente ce filtrează și protejează consumatorii de „evenimentele" din rețeaua electrică.

UPS-urile sunt de mai multe tipuri. Cele mai cunoscute sunt modelele SPS (Standby power supply) și cele așa zise „online" UPS. Diferența între cele două este faptul că la primul model consumatorii conectați la acest UPS sunt alimentați direct din rețeaua electrică, iar în momentul în care sunt detectate variații de curent peste o anumită valoare sau pur și simplu se întrerupe curentul, un invertor cuplează automat pe baterie. De obicei, această trecere de la rețea pe baterie se face în medie cam în 4 ms. În cazul UPS-urilor „online", consumatorii sunt mult mai bine protejați deoarece aceștia sunt alimentați prin intermediul bateriei. Rezultatul final este un curent fără variații și fără zgomot de linie. Dezavantajele acestui model sunt acelea că sunt mult mai scumpe, au un consum de curent mai mare și degajă mult mai multă căldură.

Afirmația lu' Dimmu

Surge Protection Enabled

Ideea acestui test mi-a venit în momentul în care luna trecută îmi scriam și eu conștiincios articolele, când, deodată, poc și s-a lăsat liniștea în zonă. Doar ventilatorul procesorului se mai învârtea datorită... inerției. În acel moment, din imaginația mea, am rostit câteva „rugăciuni" la adresa unora și câteva minute am tot sperat că programul meu de tehnoredactare va salva ceva. Ei bine, NU. Eh, ca să nu vă mai zic când mă jucam eu pe net și îi băteam fericit pe unii și s-a împiedicat un coleg de nimic altceva decât de prelungitorul meu. Grrrr. Momentele respective sunt memorabile, nu te mai gândești la nimic altceva decât „Când am făcut ultima salvare??" și îți trăiești liniștit soarta până când cineva aprinde lumânarea. În cazul nostru, și pentru a fi cât mai apropiat de nevoile utilizatorilor care își folosesc PC-urile mai mult pentru gaming, am creat următorul scenariu. Mulțumită celor de la PC-Coolers, care ne-au fericit cu un sistem dotat până în dinți pe care l-am utilizat pe post de benchmark pentru UPS-uri (sursa Enermax de 600 de wați, placa de bază DFI LanParty NF3-250, procesor Athlon 64 3400+, harddisk Seagate 160 GB, placa video ATI Radeon X800 XT 256 MB-DDR3, 1 GB Memorie DDR Kingston HyperX 3200 și nu mai puțin de opt ventilatoare pentru răcirea carcasei și a procesorului, acompaniate de un sistem de iluminare cu UV), la care am adaugat și un monitor CRT Samsung SyncMaster 795DF de 17 inch, i-am dat bice. Pentru a fi și mai răi, pe toată durata testului unui UPS, pe acest PC a rulat în permanență un 3Dmark 2003, pentru a ține „ocupate" procesorul, placa video și harddisk-ul. Timpul măsurat în secunde reprezintă exact perioada din momentul în care UPS-ul a rămas fără alimentare de la priză și până când bateria a rămas uscată, fără nici o vlagă. De menționat că pe durata testului aplicațiile de power management au fost dezactivate pentru a obține consumul cel mai mare pe care îl poate atinge acel sistem. Pur informativ, monitorul împreună cu PC-ul și cu 3D Mark-ul rulând pe el au atins o putere de consum de aproximativ 265 – 270 de wați. Pentru a ne încadra într-un anumit segment, modelele acceptate în cadrul testului au fost doar cele sub 150 de euro.

■ BogdanS



ApolloPower 1140F - 1400VA



Nota LEVEL:	9,28
Ofertant: Chrome Computers	
Preț: 95 EURO (fără TVA)	



Trebuie să recunosc că sunt foarte impresionat de acești băieți de la Apollo, deoarece cu acest model 1140F au făcut o treabă excelentă. În primul rând, i-au confecționat o carcasă metalică. La cât e de „ușor", ar fi fost ciudată una de plastic... ca să nu mai vorbesc de rezistență. În al doilea rând, bateria are 1.400 de volți amperi. Dacă a fost capabilă să îmi țină acest „monstru" de PC mai mult de 20 de minute la consum maxim, atunci mă pot juca liniștit în continuare fără să îmi pese că cei de la Electrica au dat o scurtă pauză cartierului meu. Un lucru nou a apărut și în cazul alimentării aparatelor. Tipul de priză folosit este asemănător cu cele ce se găsesc în perete. Cu alte cuvinte, dacă doriți, puteți să conectați imprimanta, faxul sau chiar și televizorul sau orice alt aparat ce dispune de un ștecher clasic. Totul este foarte simplu. Un alt lucru ce merită remarcat este că au apărut producători care oferă produsele însoțite de manual scris și în limba română. Acest lucru este valabil și pentru cei de la Apollo. În acest manual sunt explicate, pe scurt, toate etapele ce trebuie parcurse pentru a asigura o funcționare ireproșabilă a UPS-ului în timp.

LOC	1	2	3	4	5
Nume	Apollo	Mustec	MGE UPS System	Inform	Tripp-Lite
Model	1140F	PowerMust 1000 USB	Ellipse 650	GS Guard 1200A	Internet700i
VA (volți amperi)	1400	1000	650	1200	700
Ofertant	Chrome Computers	UltraPRO Computers	NetBrinel Computers	Tornado Sistems	Flamingo Computers
Telefon	021-3306264	021-2117090	0264-430280	021-2067777	021-2225041
Preț[EUR] (fără TVA)	95	87	123	70	120
Dotări					
Tip carcasă (plastic / metal)	Metal	Metal	Plastic	Metalic	Plastic
Buton power	DA	DA	DA	DA	DA
Buton test/stop alarm	NU	NU	NU	NU	DA
Indicatori					
Led indicator power	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator baterie	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator supra sarcină	NU	DA	NU	DA	NU
Led indicator service	NU	DA	DA	NU	DA
Conectori					
Port comunicare PC (Serial)	DA	DA	DA	NU	DA
Port comunicare PC (USB)	NU	DA	DA	NU	NU
Conectori protecție RJ11 (Fax-Modem)	DA	DA	NU	NU	DA
Conectori protecție RJ45 (Ethernet)	NU	NU	DA	NU	NU
Ieșiri susținere pe baterie (Tip IEC-C13)	0	4	0	0	3
Ieșiri susținere pe baterie (Tip Shucko)	2	0	3	2	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip IEC-C13)	0	0	0	0	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip Shucko)	1	0	1	0	0
Siguranță electrică (Fuzibilă/Automată)	Fuzibilă	Automată	Automată	Fuzibilă	Fuzibilă
Cabluri					
Cablu alimentare UPS	1	1	1	0	0
Cabluri alimentare consumatori (PC)	0	2	0	0	1
Cablu comunicare PC (USB)	NU	DA	DA	NU	NU
Cablu comunicare PC (Serial)	DA	DA	DA	NU	DA
Cablu telefon	NU	NU	NU	NU	DA
Software/Manual					
Software monitorizare	DA	DA	DA	NU	NU
Notă manual (0-3)	1	3	2	0	2
Manual limba română	DA	DA	NU	NU	NU
Performanță					
Timp până la alarma battery low (secunde)	1330	1080	1082	1002	797
Timp final susținere PC (secunde)	1390	1300	1082	1035	900
Note obținute					
NOTA Dotare	6,41	8,14	8,56	3,81	5,1
NOTA Performanță	10	9,23	7,82	7,45	6,43
Nota LEVEL	9,28	9,01	7,97	6,73	6,16

Inform Guard 1200 – 1200VA



Nota LEVEL: 6,73
Distribuitor: Tornado Sistems
Preț: 70 EURO (fără TVA)



Dacă ar fi să aplicăm o celebră frază vizavi de acest produs, aș putea spune că într-adevăr „Size does matter", atât la propriu, cât și la figurat. Un prim argument care vine să susțină afirmația de mai sus ar fi greutatea acestui UPS, care e de aproximativ 15 kg. Vorba aceea, pentru sisteme „grele" aplicăm soluții pe măsură.

Cu cât mă uit mai mult la acest UPS, cu atât sunt din ce în ce mai convins că un sistem de gaming este cât se poate de potrivit pentru el. Să vă spun de ce. Pentru categoria din care face parte este foarte ieftin. Fiind ieftin, îmi fac treaba cu el destul de bine și banii rămași aș putea să îi investesc într-o componentă mai bună din PC. Ca să vă faceți o idee unde se răsfrânge această „reducere" a prețului, vă spun că lipsesc dotările. Nu are inclus modulul pentru softul de management, nu are cabluri, nu are nici măcar un manual. Se oferă doar strictul necesar, adică... putere. La cum e construit și la cât de solid pare, nici măcar nu ai cum să îl strici. Are doar un conector de alimentare, două prize normale pentru consumatori și un buton de power. Exact, strictul necesar. Apropo de monitorizare. În cazul în care pică curentul sau se întâmplă alte probleme, utilizatorul este avertizat prin semnale sonore sau prin intermediul celor trei leduri de pe panoul frontal.

LOC	6	7	8	9	10
Nume	Ever-Power	APC	Powerware 5115	Apollo	APC
Model	Standard Y-0107	Back UPS CS	500i USB	1085F	Back-UPS RS
VA (volți amperi)	1000	650	500	850	500
Ofertant	Quartz Computer	Tornado Sistems / UltraPRO Computers	Genesys Software	Chrome Computers	Tornado Sistems
Telefon	021-4109948	021-2067777 / 021-2117090	021-2420542	021-3306264	021-2067777
Preț[EUR] (fără TVA)	71,5	113	100	48	109
Dotări					
Tip carcasă (plastic / metal)	Metalic	Plastic	Metalic	Plastic	Plastic
Buton power	DA	DA	DA	DA	DA
Buton test/stop alarm	NU	NU	DA	NU	NU
Indicatori					
Led indicator power	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator baterie	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator supra sarcină	DA	DA	DA	NU	DA
Led indicator service	NU	DA	DA	NU	DA
Conectori					
Port comunicare PC (Serial)	DA	NU	DA	DA	NU
Port comunicare PC (USB)	NU	DA	DA	NU	DA
Conectori protecție RJ11 (Fax-Modem)	DA	DA	NU	DA	DA
Conectori protecție RJ45 (Ethernet)	NU	DA	DA	NU	DA
Ieșiri susținere pe baterie (Tip IEC-C13)	4	3	4	2	3
Ieșiri susținere pe baterie (Tip Shucko)	0	0	0	0	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip IEC-C13)	0	1	0	2	1
Ieșire protejată fără baterie (Tip Shucko)	0	0	0	0	0
Siguranță electrică (Fuzibilă/Automată)	Fuzibilă	Automată	Fuzibilă	Automată	Automată
Cabluri					
Cablu alimentare UPS	1	0	1	1	0
Cabluri alimentare consumatori (PC)	2	2	2	2	2
Cablu comunicare PC (USB)	NU	DA	DA	NU	DA
Cablu comunicare PC (Serial)	DA	NU	DA	DA	NU
Cablu telefon	DA	DA	NU	NU	DA
Software/Manual					
Software monitorizare	DA	DA	DA	DA	DA
Notă manual (0-3)	1	3	3	1	3
Manual limba română	NU	NU	NU	DA	NU
Performanță					
Timp până la alarma battery low (secunde)	651	512	450	255	395
Timp final susținere PC (secunde)	813	658	613	473	395
Note obținute					
NOTA Dotare	5,89	7,10	7,18	5,98	7,10
NOTA Performanță	5,75	4,65	4,31	3,25	2,85
Nota LEVEL	**5,78**	**5,14**	**4,88**	**3,80**	**3,70**

LOC	11	12	13	14	15
Nume	Infosec	Mustec	Infosec	APC	Infosec
Model	650 XP	PowerMust 600 USB	500 XP	Back UPS ES	Internet Silver Data
VA (volți amperi)	650	600	500	500	650
Ofertant	ProCA România / UltraPRO Comp.	UltraPRO Computers	ProCA România / UltraPRO Comp.	Tornado Sistems / UltraPRO Comp.	ProCA România / UltraPRO Comp.
Telefon	021-3238200 / 021-2117090	021-2117090	021-3238200 / 021-2117090	021-2067777 / 021-2117090	021-3238200 / 021-2117090
Preț[EUR] (fără TVA)	82	41	54	87	104
Dotări					
Tip carcasă (plastic / metal)	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Buton power	DA	DA	DA	DA	DA
Buton test/stop alarm	NU	NU	NU	NU	NU
Indicatori					
Led indicator power	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator baterie	NU	NU	NU	DA	NU
Led indicator supra sarcină	NU	NU	NU	DA	NU
Led indicator service	NU	NU	NU	DA	NU
Conectori					
Port comunicare PC (Serial)	DA	DA	DA	NU	DA
Port comunicare PC (USB)	NU	DA	NU	DA	NU
Conectori protecție RJ11 (Fax-Modem)	DA	DA	DA	DA	DA
Conectori protecție RJ45 (Ethernet)	NU	NU	NU	DA	NU
Ieșiri susținere pe baterie (Tip IEC-C13)	3	3	3	0	3
Ieșiri susținere pe baterie (Tip Shucko)	0	0	0	3	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip IEC-C13)	1	0	1	2	1
Ieșire protejată fără baterie (Tip Shucko)	0	0	0	0	0
Siguranță electrică (Fuzibilă/Automată)	Fuzibilă	Fuzibilă	Fuzibilă	Automată	Fuzibilă
Cabluri					
Cablu alimentare UPS	0	1	0	1	1
Cabluri alimentare consumatori (PC)	3	2	3	0	3
Cablu comunicare PC (USB)	NU	DA	NU	DA	NU
Cablu comunicare PC (Serial)	DA	DA	DA	NU	DA
Cablu telefon	DA	NU	DA	DA	DA
Software/Manual					
Software monitorizare	DA	DA	DA	DA	DA
Notă manual (0-3)	2	3	2	3	1
Manual limba română	NU	DA	NU	NU	NU
Performanță					
Timp până la alarma battery low (secunde)	230	151	160	228	210
Timp final susținere PC (secunde)	465	390	401	228	353
Note obținute					
NOTA Dotare	5,41	5,76	5,41	8,95	5,38
NOTA Performanță	3,18	2,64	2,72	1,65	2,44
Nota LEVEL	**3,63**	**3,26**	**3,26**	**3,11**	**3,03**

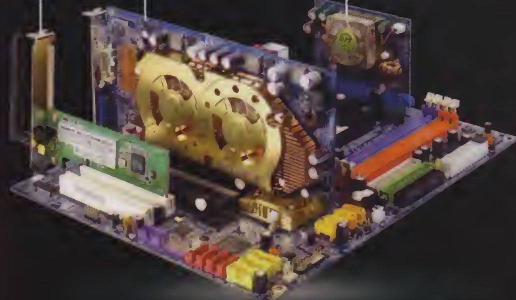
LOC	16	17	18	19	20
Nume	Tripp-Lite	Ever-Power	Apollo	Tripp-Lite	Inovatec
Model	InternetX525	Standard Y-0107	1065F	Omnivsint500	Compact 900
VA (volți amperi)	525	500	650	500	600
Ofertant	Flamingo Computers	Quartz Computer	Chrome Computers	Flamingo Computers	UltraPRO Computers
Telefon	021-2225041	021-4109948	021-3306264	021-2225041	021-2117090
Preț[EUR] (fără TVA)	80	40	33	75	95
Dotări					
Tip carcasă (plastic / metal)	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Buton power	DA	DA	DA	DA	DA
Buton test/stop alarm	NU	NU	NU	NU	NU
Indicatori					
Led indicator power	DA	DA	DA	DA	DA
Led indicator baterie	NU	DA	DA	DA	NU
Led indicator supra sarcină	DA	DA	NU	NU	NU
Led indicator service	NU	NU	NU	NU	NU
Conectori					
Port comunicare PC (Serial)	NU	DA	DA	NU	DA
Port comunicare PC (USB)	DA	NU	NU	NU	NU
Conectori protecție RJ11 (Fax-Modem)	DA	DA	DA	NU	DA
Conectori protecție RJ45 (Ethernet)	NU	NU	NU	NU	NU
Ieșiri susținere pe baterie (Tip IEC-C13)	6	2	2	2	3
Ieșiri susținere pe baterie (Tip Shucko)	0	0	0	0	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip IEC-C13)	0	0	2	0	0
Ieșire protejată fără baterie (Tip Shucko)	0	0	0	0	0
Siguranță electrică (Fuzibilă/Automată)	Fuzibilă	Fuzibilă	Automată	Fuzibilă	Fuzibilă
Cabluri					
Cablu alimentare UPS	0	1	1	0	1
Cabluri alimentare consumatori (PC)	1	2	2	1	2
Cablu comunicare PC (USB)	DA	NU	NU	NU	NU
Cablu comunicare PC (Serial)	DA	DA	DA	NU	DA
Cablu telefon	NU	DA	NU	NU	NU
Software/Manual					
Software monitorizare	DA	DA	DA	NU	NU
Notă manual (0-3)	1	1	1	2	1
Manual limba română	NU	NU	DA	NU	NU
Performanță					
Timp până la alarma battery low (secunde)	225	155	215	231	66
Timp final susținere PC (secunde)	318	280	215	260	156
Note obținute					
NOTA Dotare	6,16	4,67	5,98	2,87	4,41
NOTA Performanță	2,23	1,93	1,55	1,86	1,06
Nota LEVEL	**3,02**	**2,48**	**2,44**	**2,06**	**1,73**

The Performance Leader

The World's First Dual 6600GT GPU Graphics Accelerator + K8NXP-SLI 8 SIGMA Motherboard



3D1 Graphics Accelerator + K8NXP-SLI Motherboard



GV-3D1
Dual 6600GT Graphics Accelerator

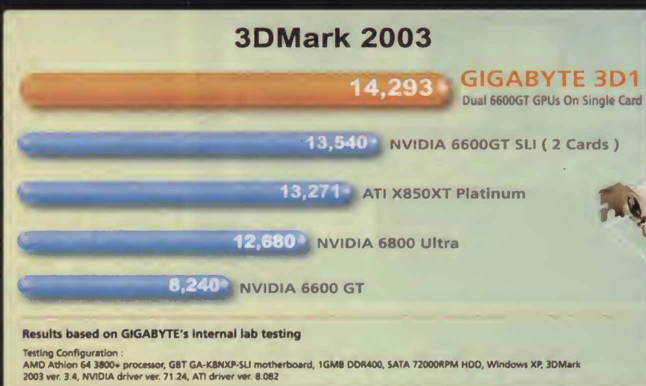
GN-WPKG
WLAN Card

D.P.S. K8
Dual Power System

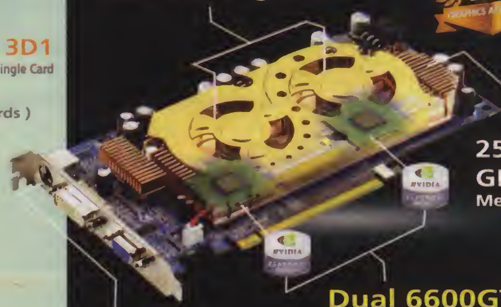


GA-K8NXP-SLI
NVIDIA nForce4 SLI Chipset
8 SIGMA Series Motherboard
Supports Socket 939 Athlon64 FX/Athlon64 processor

GV-3D1 Dual 6600GT Graphics Accelerator







Dual Cooling System

256MB GDDR3 Memory

Dual 6600GT GPU

HDTV Support

NOTE: 3D1 is compatible with the GIGABYTE GA-K8NXP-SLI motherboard ONLY.













Pentru mai multe informatii, va rugam sa contactati distribuitorii nostri :



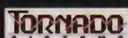
Caro Group srl
Tel 4021 3137109
3137110, 3137111
www.caro.ro



ELKOTech Romania
Tel 4021 224 60 94 / 95 / 96
Fax. 4021 224 60.97
www.elko.ro



K Tech Electronics
Tel 4021 224.45 35
Fax 4021 224 55 87
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro



TORNADO SISTEMS/
BOXCOM, ROMANIA
Tel 4021 312 75 07
Fax 4021 312 98.20
www.tornado.ro

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE
The specification and pictures are subject to change without notice.
All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.ro

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

talon de comandă LEVEL 03/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	115.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL INTERNET	110.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	90.000 lei/buc		

REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament LEVEL 03/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei~~	500.000 lei
12 luni	~~1.620.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

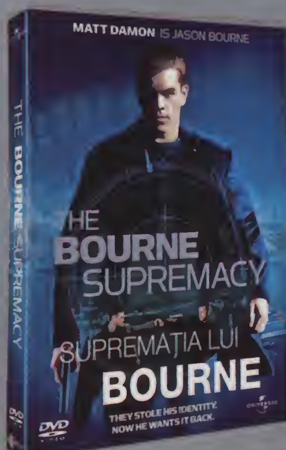
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Supremația lui Bourne (The Bourne Supremacy)

Cine este actorul principal din filmul Supremația lui Bourne (The Bourne Supremacy)?

- a. Matt Damon
- b. Bruce Willis
- c. Sylvester Stalone

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre filmul Supremația lui Bourne (The Bourne Supremacy) din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2005

GET MOBILE

Samsung E720

Cu ocazia acestei minunate luni a Mărțișorului, când fiecare aleargă să caute ceva pentru persoana iubită, noi avem câteva sugestii. De exemplu, acest Samsung E720. Este un model foarte nou, foarte robust, foarte elegant și... extrem de bărbătesc. În dotarea standard sunt incluse două ecrane, sunet polifonic pe 64 de canale, o agendă telefonică imensă în care se pot stoca până la 1.000 de nume cu 12 numere fiecare și o poză și, bineînțeles, 90 de mega de memorie pentru stocarea de fotografii, MP3-uri, MMS-uri sau clipuri video. Acest spațiu este absolut necesar pentru camera foto inclusă ce dispune de un senzor de 1,3 megapixeli și de o rezoluție de 1.280 x 1.024 pixeli. Cine dorește, poate folosi acest telefon și pentru browsing pe Internet grație funcției GPRS din clasa 10 ce poate atinge o rată maximă de 48 kbps.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	91 x 45 x 23 mm
Greutate:	87 g
Display1:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Display2:	OLED – 65.000 culori
Rezoluție Display:	96 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A





Pantech GF100

Pun pariu cu voi că mai mult de jumătate dintre utilizatorii de telefoane mobile din țara asta nici măcar nu au auzit de firma Pantech. Ei bine, să știți că drăgălășenia produsă de ei nu e chiar atât de rea. Spre deosebire de alte modele, GF100 are foarte multe rotunjimi. Cu excepția ecranului, absolut tot tinde spre această formă geometrică. Nu zic că e neapărat rău, ba dimpotrivă. În acest fel putem să beneficiem de ringtonuri polifonice și de câteva 3D. Și acest model stă foarte bine la capitolul agendă telefonică, unde poate stoca 1.000 de numere. Îți ia o oră să navighezi de la un capăt la altul.

La capitolul nu prea mă atrage, aș include antena. OK, am înțeles că e un model triband, dar totuși, la cât de plăpând arată acea antenă, parcă o și văd că cedează la prima „depozitare" într-o poșetă.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	82 x 44 x 23 mm
Greutate:	85 g
Display1:	STN – 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Display2:	STN – 65.000 culori
Rezoluție Display:	96 x 64 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3,5 ore

Philips 760

Oficial, acest telefon încă nu există pe piață. El este încă la stadiul de agent secret. Spre disperarea lui, noi am reușit să îi facem câteva poze și să-l „descoasem" până la cele mai mici șurubele.

De exemplu, una dintre cele mai tari chestii este sistemul de rotație a displayului, la 180 de grade. La dimensiunile ecranului era păcat să nu dispună și de o cameră foto deșteaptă. De aceea este inclusă și această funcție, grație unui senzor de 1,3 MP. Rezoluția maximă a fotografiilor este de 1.280 x 960 pixeli. Pentru stocarea fotografiilor sau a filmulețelor, telefonul dispune de 20 MB de memorie internă. Transferul acestora către un PC, de exemplu, se poate face prin intermediul portului infraroșu. Modelul final va dispune și de câteva joculețe, cel de față având doar posibilitatea de a le download-a de pe Internet.



CARACTERISTICI:

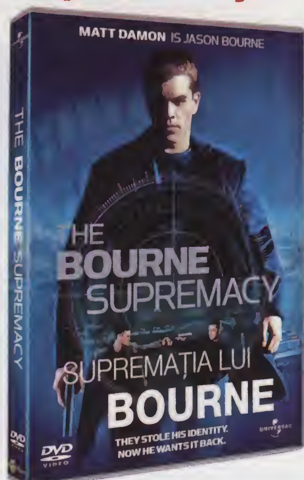
Dimensiune:	91 x 44 x 23 mm
Greutate:	97 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



■ **BogdanS**

lifestyle

Supremaţia lui Bourne
The Bourne Supremacy



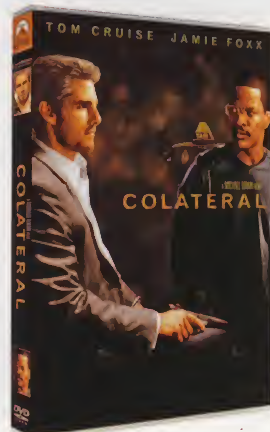
Matt Damon, câştigător al premiului Oscar, e din nou Jason Bourne, fost asasin cu o instruire perfectă, în acest film de acţiune inteligent şi plin de suspans.

Suferind de amnezie, Bourne şi-a lăsat în urmă trecutul violent şi duce o viaţă normală, alături de prietena sa, Marie. Dar planurile lui pentru o viaţă paşnică se năruie atunci când scapă cu greu dintr-o tentativă de asasinat. Urmărit de un duşman necunoscut, Bourne se dovedeşte a fi o ţintă greu de doborât şi un om a cărui pregătire, hotărâre şi rezistenţă nu pot fi subestimate.

Palpitant, cu incredibile urmăriri de maşini, Supremaţia lui Bourne e unul dintre cele mai inteligente şi mai pline de acţiune filme din ultimii ani.

An: 2004
Gen: Acţiune
Distribuţie: Matt Damon, Franka Potente, Brian Cox, Julia Stiles, Karl Urban
Regie: Paul Greengrass
Suport: VHS şi DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Colateral
Collateral



Vincent (Tom Cruise – Minority Report, Misiune Imposiblă 2) este un asasin cu sânge rece, calculat şi pe deplin stăpân pe jocul său. Max (Jamie Foxx – Ray, Ali) este un şofer de taxi cu vise mărețe şi fără nici o realizare. În această noapte predestinată, Max trebuie să-l transporte pe Vincent la locul viitoarei sale lovituri – o noapte, cinci opriri, cinci asasinări şi o evadare. Aruncaţi unul în viaţa celuilalt, nici unul dintre cei doi nu va mai fi la fel. În această noapte totul se schimbă...

An: 2004
Gen: Thriller
Distribuţie: Tom Cruise, Jamie Foxx, Jada Pinkett Smith, Mark Ruffalo
Regie: Michael Mann
Suport: VHS şi DVD
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

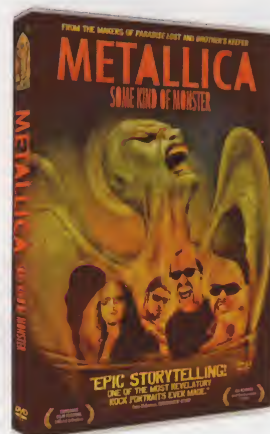
Mumia (1932)
The Mummy (1932)



Interpretarea legendară a lui Boris Karloff a devenit un punct de referinţă în analele istoriei cinematografice. În rolul mumiei Im-Ho-Tep, el este reînviat accidental după 3.700 de ani de o echipă de arheologi britanici. Printr-un flashback din fosta lui viaţă aflăm că Im-Ho-Tep a fost un mare preot îmbălsămat de viu drept pedeapsă că a încercat să o reînvie pe vestala virgină pe care o iubea, după ce aceasta a fost sacrificată. Din nou în viaţă, el porneşte în căutarea iubirii pierdute. Astăzi, la 73 de ani de la lansare, Mumia, un film cu o atmosferă de vis, rămâne o capodoperă nu numai a genului, ci a tuturor timpurilor.

An: 1932
Gen: Horror
Distribuţie: Boris Karloff, Zita Johann, David Manners
Regie: Karl W. Freund
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Metallica:
Some Kind of Monster



Filmul este o abordare extrem de intimă a uneia dintre cele mai mari formaţii rock din toate timpurile. Some Kind of Monster vă poartă în studio şi în sufletul membrilor formaţiei, în perioada înregistrărilor la albumul St. Anger, distins cu premiul Grammy şi atunci când trupa încearcă să-şi croiască drum prin lipsa totală de comunicare, dependenţa de narcotice, haosul familial, moartea unui membru şi destrămarea grupului ce părea la un moment dat iminentă în timpul celei mai tulburate perioade din istoria lor de 20 de ani. Cu numeroase bonusuri, această psihodramă rock 'n' roll pe două discuri nu se compară cu nimic din ce aţi mai văzut până acum.

An: 2004
Gen: Music History
Distribuţie: James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett, Robert Trujillo, Jason Newsted,
Regie: Joe Berlinger, Bruce Sinofsky
Suport: VHS/DVD
Compania: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**

CONCURS LEVEL ŞI best distribution



Câştigă jocul Star Wars - Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

De cine este produs jocul Knights of the Old Republic II: The Sith Lords?

a. Lucas Arts

b. Black Isle

c. Obsidian



Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Star Wars - Knights of the Old Republic II: The Sith Lords din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2005.

S-au abonat şi au câştigat!

Au câştigat câte un volan
MOMO RACING FORCE FEEDBACK:

Cvasnăi Gina din Paşcani
Borlea Ioan din Margina
Ghoerghe Vasile din Trestiana, Griviţa
Şureca Florin din Turnu Severin
Popa Dragoş Cezar din Sebeş
Craia Răzvan din Călăraşi
Dochiu Marian din Slobozia





Au câştigat câte un
JOYSTICK WINGMAN FORCE 3D:

Sabu Horia Octavian din Sebeş
Eremia Petre din Tulcea
Vlaicu Florin din Olteniţa
Ionică Robert George din Vălenii de Munte
Stoian Tudor din Bucureşti
Ştefan Cosmin din Galaţi
Bigică Andrei din Bucureşti





Au câştigat câte un
GAMEPAD PRECISION USB:

Popa Stelian din Braşov
Buia Noris din Mocira
Câsu Ligia din Constanţa
Iancu Florin din Bucureşti
Rosuş Ciprian din Lugoj
Popa Gheorghe din Huşi
Banu Adrian din Cugir
Mátis Levente Zoltán din Borla
Răduţiu Victor din Arad
Duţă Cătălin din Craiova





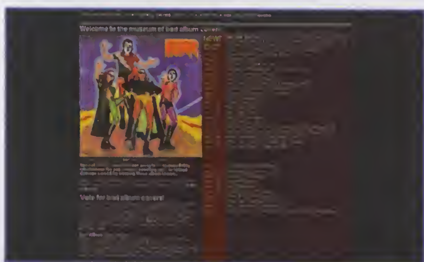
www.

Museum of Bad Album Covers

www.zonicweb.net/badalbmcvrs

Ați fost în piață să cumpărați un chil de ceapă și v-a stat inima în loc când ați văzut la tarabe cel mai nou album al lui Sorin Micuțu' Schwartzi? Credeați că nu se poate mai rău? Ei bine, v-ați înșelat amarnic, iar site-ul de față este cea mai bună dovadă. O colecție de coperte care dau din hilar în horror de începi să te bucuri că sigur sunt alții mai proști ca ai noștri. Ah, e și un top10 acolo, feriți-vă ochii!





the Stall

Writing 359, via Joel

Brunswick Junior High School
Brunswick, Maine, USA 04011

Men's restroom, 1st floor

Fuck me suck me,
make me bleed.
Kinky sex,
is what i need.

I read this above a urinal one day back in
laughing hysterically, or the strange looks

Writing 358, via Bubba

Hotel Lobby Restroom
Illinois USA

Men's restroom, 1st floor

Some come here to sit and think,
some come here to shit and stink,
but I come here to itch my balls,
and read the writing on the walls.

I thought this was a funny poem...

Writing 357, via Shaggy

Veronica Hall, Alvernia College
Reading, Pennsylvania USA 19607

The Writings on the Stall

www.thewritingsonthestall.com

Oricine a fost vreodată în viața lui într-o toaletă publică a intrat în contact cu stilul literar specific omului care scapă de o problemă. O colecție de astfel de „scrieri", exclus anunțurile cu „sună-mă!", care dovedesc că și geniile merg din când în când la budă.

ContiFan World

www.contifanworld.com

Un nou „simulator" de fotbal, micuț, drăguț și pe ture. Vine puternic recomandat de Rzarectha, care deja și-a făcut strategii și strigă la omuleții ăia de ți se face milă de ei. Plus clasament, premii și alți amărâți care de abia așteaptă să ia bătaie de la voi.

■ **Mitza**





Worm Racing

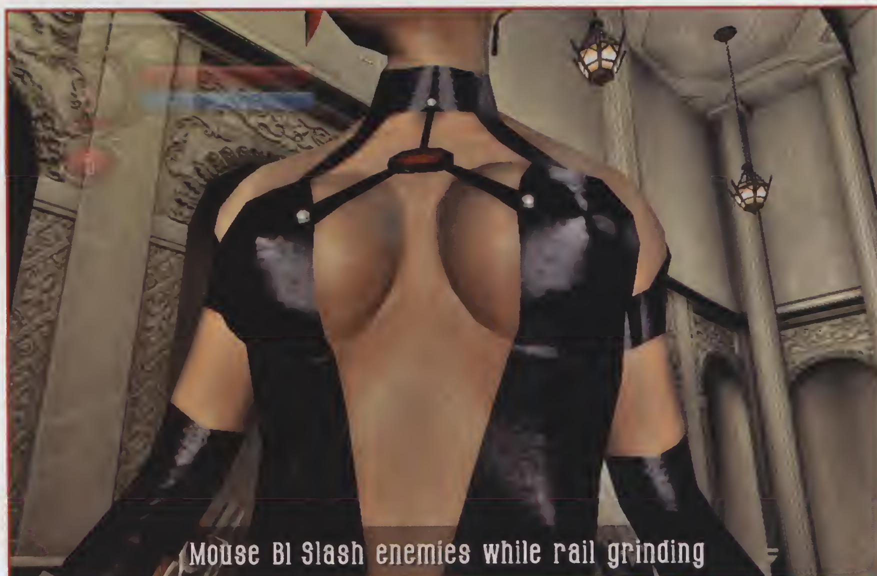
lis186.4dwebhosting.com/works/worm

Dă-i cu mausul, să fugă viermele! cioLAN zbiera frenetic și freca ca un dement rotița de la maus. KiMO râdea ca tot omu', iar Rzarectha se făcea că nu înțelege. „Repede măăăăă, fără milăăăă!", ne învăța cioLAN cum să stricăm rotița, iar noi îl ascultam. KiMO a făcut cel mai bun timp. Noi ne-am întristat. Hai, scârța-scârța!

TIME
5.825 Seconds
BEST RECORD
0.01 Seconds
RESTART
TOP 5
Worm Racing
Scroll Down!!



După operația estetică.
Imagine trimisă de Xan.



Aaaa...U were sayin'?
Imagine primită de la @ndy.


Dude, R U insane?
Imagine trimisă de Mihăilă Adrian.



Urmează aterizarea.
Imagine primită de la Bobo.


Yacht-ul fantomă își face apariția.
Imagine primită de la Tavy.


De câți polițiști e nevoie să scoți stâlpul?
Imagine primită de la Dragoș Croitoru.


Să nu vă pună dracu' să vomitați aici!
Imagine trimisă de Tavy.

Câștigătorul din acest număr este @ndy.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Câştigă unul din cele 10 abonamente LEVEL pe 6 luni!



Ești un cititor înfocat de LEVEL, îți place revista, dar vrei mai mult? Ai ceva de comentat la CD-urile de demo și joc full? Ai cinci minute libere?

Spune-ne părerea ta despre revistă și, cu puțin noroc (care poate fi influențat printr-o vizită la redacție, alături de un plic de bani... acceptăm și valută), vei primi revista gratis, acasă, timp de 6 luni. Ce trebuie să faci?

Completează formularul alăturat, aruncă-l în direcția noastră și fii optimist! Părerea fiecăruia dintre voi contează, așa că dacă vrei să vezi ceva schimbat la revistă, CD sau site-ul www.level.ro, apucă-te repede de formular. Evident, nu ne supărăm dacă ai o părere foarte bună despre tot ce facem noi și nu vrei să vezi nimic schimbat.

DĂ PAGINA, FII SINCER și COMPLETEAZĂ FORMULARUL





FĂ-ȚI CUNOSCUTĂ OPINIA!

FĂ-ȚI CUNOSCUTĂ OPINIA!

Ajută-ne să fim mai buni, iar noi te vom răsplăti!

1. Care este motivul pentru care cumperi revista LEVEL: (maxim 3 variante de răspuns)

a) coperta
b) conținutul
c) actualitatea informației
d) utilitatea informațiilor
e) conținutul CD-ului demo
f) conținutul CD-ului full

2. La ce te uiți prima dată când deschizi revista? (un singur răspuns)

a) la editorial
b) la rubrica Review
c) la știri
d) la rubrica Hardware
e) la rubrica Chatroom
f) la Classic Game Collection
g) la altele

3. Păstrezi CD-ul cu jocul full?
a) nu
b) da

Conținutul revistei

4. Cum apreciezi rubricile din Level? (1-foarte slab, 10-foarte bine)
a) News
b) Preview
c) Review
d) Console
e) Hardware
f) Lifestyle
g) Classic Game Collection
h) Chatroom

4a. Vrei mai multe pagini în revistă la rubrica (maxim 3 variante de răspuns):
a) News
b) Preview
c) Review
d) Console
e) Hardware
f) Lifestyle
g) Classic Game Collection
h) Chatroom

Conținutul CD-ului demo

5. Cum apreciezi conținutul CD-ului la categoriile? (1-foarte slab, 10-foarte bine)
a) Demo
b) Patch
c) Screensavers
d) Wallpapers
e) Imagini
f) Filme
g) Drivers
h) Utilitare

5a. Vrei mai multe chestii la categoria (maxim 3 variante de răspuns):
a) Demo
b) Patch
c) Screensavers
d) Wallpapers
e) Imagini
f) Filme
g) Drivers
h) Utilitare

6. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)
a) site-uri românești despre jocuri
b) site-uri străine despre jocuri
c) alte reviste
d) târguri
e) prieteni
f) emisiuni TV

7. Vizitezi site-ul www.level.ro ?
a) da
b) nu, pentru că nu am acces la Internet
c) nu, din alt motiv

8. Ce alte reviste IT&C mai citești? (răspuns multiplu)
a) CHIP Computer & Communications
b) PC Games 4Fun
c) PC Magazine
d) PC World
e) XtremPC
f) Reviste de jocuri din străinătate

9. Ce genuri de jocuri îți plac mai mult? (maxim 3 variante de răspuns):

a) First Person Shooter (FPS)
b) Real Time Strategy (RTS)
c) Role Playing Game (RPG)
d) Turn-Based Strategy (TBS)
e) Adventure
f) Action
g) Real Time Tactics (RTT)
h) Simulatoare de zbor/spațiale
i) Simulatoare auto/moto
j) Simulatoare sportive
k) Simulatoare economice

10. Vârsta

a) sub 14 ani
b) 15-18 ani
c) 19-30 ani
d) peste 30 ani

11. Sexul

a) Feminin
b) Masculin

12. Ocupația

a) elev
b) student
c) angajat la firmă de stat
d) angajat la firmă privată
e) om de afaceri/liber profesionist/întreprinzător
f) șomer

13. Venitul familiei/lună?

a) sub 6.500.000 lei
b) 6.500.001 – 15.000.000 lei
c) 15.000.001-30.000.000 lei
d) peste 30.000.001 lei

14. Cât cheltuiești pe IT&C/an?

c) sub 100 de EURO
d) între 100-300 de EURO
e) peste 300 de EURO

ÎȚI MULȚUMIM.

Trimite chestionarul completat la adresa:

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS SRL
OP 2, CP 4, 500530, BRAȘOV

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Informațiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial și nu vor fi date publicității individual, ci sub formă statistică.

Poveşti nemuritoare?



Mai emoționat ca niciodată, aștern pe fundal primele mele cuvinte pentru rubrica Chatroom. Am observat deja că Chatroom-ul este o parte a revistei la care țineți foarte mult. Vă mulțumesc pentru scrisorile și mail-urile trimise și, fără a mai pierde timpul, propun prima mea temă. Pentru data viitoare vă veți întoarce în timp și veți rememora prima voastră întâlnire cu un joc video. Contextul în care s-a petrecut ciudata întâlnire, impresii, tentativele de a fura HC-ul vecinului, tot ce s-a întâmplat în acel moment magic. Vă reamintesc că de acum adresa de mail pe care puteți trimite răspunsurile voastre este rzarectha@level.ro. Acum vă las în compania lui Dizzy, Gordon și a lui Nimbus.

■ **Rzarectha**

Andrei Ludosan

„REÎNTOARCEREA OULUI

Datorită formei sale inconfundabile de ou, nu se putea ascunde prea ușor. Nu-și putea nici măcar imagina cum s-ar fi putut deghiza. Însă, cum stătea el și medita la cum poți deghiza un ou, îi veni în minte o maximă uluitoare: „În așa fel încât nimeni să nu te poată recunoaște vreodată, ideal ar fi să te deghizezi în tine însuți."

Era tare mulțumit de maxima formidabilă pe care tocmai și-o amintise, singurul neajuns pe care îl simțea fiind neputința de-a o plasa ideologic. Nu-și putea aminti nici în ruptul capului de la ce filosof chinez o preluase, de acum în repertoriul său personal. Cum niciodată nu fusese prea entuziasmat de actul pur al gândirii, abandonă repede problema, trecând, ca un veritabil ou de parte masculină, la fapte.

Răvășit de emoția momentului, scoase aproape tremurând, dintr-un buzunar al vechilor izmene de lucru, o cheie aurită. O privi emoționat. Ceea ce îi reamintea acea cheie de pe care se cam cojise, la drept vorbind, aurul, îl răscolea până-n vârfurile degetelor sale de ou. În momentul în care o va introduce în broasca dulapului blindat de tip militar – modelul românesc cu găuri – amintirile toate vor reveni. Și, fredonând un cântec vechi din tinerețe, porni spre dulap. Și-i zicea el cam așa: „Drumurile tinereții, toate / Drumurile și iubirea..."

Din dulapul vechi scoase, mucegăită și ca vai de lume, uniforma din tinerețe. Baschetii, alb cu roșu, acum murdari de noroi de la orele de fotbal din parcul Tineretului, mănușile de box albe, cam jerpelite de când i le împrumutase lui Doroftei la un meci, toate îi păreau lui ca fiind la fel în lumina orbitoare a anilor tinereții și poate și în lumina faptului că, acum, ochii lui vedeau mult mai puțin ca altădată. Desigur, era vina celor de la Code Masters, care îl înnebuniseră cu pixelii lor și cu faptul că tot timpul trebuia să rezolve câte ceva în quest-urile alea ale lor. I se spusese ulterior că dobândise o formă foarte ciudată de strabism, drept pentru care trebuia să poarte lentile de contact telescopice.

Și așa porni legendarul Dizzy la un nou drum. De astă dată fusese stupefiat să afle că, în timp ce el era pe lacul Tei cu barca, la pescuit de hamsii, Daisy fusese răpită (din nou!). De astă dată, toate indiciile conduceau către un magnat al cărnii vii ce avea legături cu lumea interlopă, deși el nega acest lucru. Din câte aflase, acesta avea un palat undeva foarte departe, mult după trecerea graniței cu Ucraina, pe undeva pe lângă Tărâmul Vieții fără de

Moarte. Cum acest lucru i-l spusese un milog din piața Universității, se gândi că mai are nevoie de câteva informații. Astfel, ajunse pe dibuite la președintele unei uriașe corporații, de care știa foarte puține, datorită faptului că mediul său de lucru fusese întotdeauna limbajul Basic. Numele companiei, atârnat de sfori, scris cu caractere de-o șchioapă la impunătoarea intrare, flancată de schele a clădirii, îi dădu de înțeles că se afla la locul potrivit și, mai ales, la momentul potrivit. Ajungând la etajul 85 al clădirii, sau după cum era afișat în lift, IcsPe, întrebă o secretară ce ar fi fost drăguță, dar cam acrită de atâta stat pe scaun, dacă poate vorbi cu președintele corporației. Aceasta îi răspunse că domnul Porți, fiindcă așa tradusese Dizzy pluralul englezescului gate, nu este disponibil. Atunci, eroul nostru trecu nepăsător pe lângă ea și dădu buzna în biroul președintelui.

Biroul, orbitor, nemaivăzut, îi luă ochii lui Dizzy. Îi luă ochii nu fiindcă era nemaivăzut, ci fiindcă era în renovare, deci vopsit complet alb cu vopsea nemțească. Iar din neantul nemțesc se auzi o voce:

– Ribbbitt... Tu ești Amețitu'?

Dizzy rămase... amețit de uimire. Cine-i cunoștea porecla?

– Cine-i acolo? întrebă el.

– Nu pe mine ai venit să mă vezi... ribbbitt? întrebă vocea.

Dizzy își puse rapid pe nasul bont perechea de ochelari de soare semnați Channel, achiziționați de ocazie de la o tarabă din Europa. Privi atent în cameră și tot ce văzu, pe biroul acoperit cu ziare, fu ceva verde. Se apropie suspicios și realiză că pata verde era un broscoi de toată frumusețea.

– Deci tu ești cel care-mi va da informațiile de care am nevoie?, întrebă Dizzy, râzând batjocoritor.

– Ribbbitt... Daaa, ce, nu știi că dacă i se năzare unuia că e mai șmecher, ca să te transformi la loc din broscoi, tre' să te săruți cu pinguinul Linux?

– Știi ce, i-o reteză Dizzy, mie să-mi spui cum ajung la palatul magnatului de carne vie.

– Aahaa, orăcăi broscoiul rânjind, vrei să ajungi la Zmeu' Zmeilor, da? Hehe, băiete, te va costa...

– Moșule, îl apostrofă Dizzy ridicând o sprânceană, s-ar putea să te coste pe tine o licență de Mac dacă nu zici rapid ce te-am rugat.

Broscoiul orăcăi de câteva ori pe limba lui, sau poate în cod mașină, asta nu se poate ști sigur și apoi spuse:

– Apăi, flăcăule, Zmeul Zmeilor stă departe, departe... Treci peste șapte râuri și șapte poduri, șapte țări și șapte insule... Apoi mai mergi o grămadă...

Dizzy bătea nerăbdător tactul sprijinit de tocul ușii, vopsit nemțește.

– Ăăăă... se încurcă broscoiul, da' eu când vreau să joc table cu el... iau liftul ăsta de după colț și... mai urc zece etaje.

Dizzy își dezlipi mănușa de tocul ușii, părăsind fără să privească înapoi biroul devenit nemțesc...

Urcă în lift și apăsă pe butonul marcat în grabă, parcă, cu un Z. Cât ai clipi, ajunse la etajul dorit. Ușile culisară scârțâind. I se înfățișă un culoar luminat cu spoturi și parcurs de stâlpi de marmură neagră. În capăt se vedeau două computere așezate de-o parte și de alta a unei uși. În spatele lor erau Paznicii.

Dizzy traversă voinicește coridorul și ajungând în dreptul celor doi paznici,



își drese sugestiv glasul. Unul dintre ei, înalt, negru și având probleme serioase cu glandele salivare îl privi pe sub sprâncene. Dar atât. Dizzy își drese din nou glasul, mai sugestiv decât prima oară. De data aceasta, celălalt, mai scund, musculos, cu șuvițe rasta, având dificultăți de vorbire datorită maxilarelor, se uită întrebător la el.

– Vreau să intru la șeful vostru, explică Dizzy.

– Și? dădu din umeri cel de-al doilea Paznic, întorcându-se la lupta în rețea cu celălalt.

Nedumerit, legendarul ou îi privi pe cei doi Paznici absorbiți de monitoare. Pentru neinițiați, cei doi erau, desigur, stelele a două serii de filme ce încă se anunță interminabile. Alien și Predator.

Păși printre cei doi și ușile dispărură. În fața oului nostru se afla, în sfârșit, dormitorul zmeului. În capătul camerei uriașe se afla un pat gigantic. În el se afla, așa cum vă așteptați, Zmeul Zmeilor, înconjurat din toate părțile de prințese.

– Te așteptam! mugi el.

– Hai la luptă zmeule, să vedem care-i mai tare! îl înfruntă Dizzy, având senzația că citează din clasici.

Zmeul sări din pat și răcni furios în momentul în care atinse podeaua, ce se sparse acolo unde aterizaseră genunchiul și pumnul său. Ridicându-se, își dădu jos halatul dând la iveală pectoralii zdrobitori și noul braț-robot cu



procesor grafic de ultimă generație ce-i fusese montat de curând, ca upgrade. De fapt, buzduganul era acum inutil și stătea ruginit într-un colț.

Dizzy, privindu-l neimpresionat pe zmeu, își trecea greutatea de pe un picior pe celălalt. Brusc, ca din neant (probabil tot nemțesc) scoase un railgun nou-nouț. Fără să stea pe gânduri, îl săgetă pe zmeu drept în frunte. Acesta căzu pe spate ca o scândură.

Oul, cu un rictus în colțul gurii, își suflă blazat praful de pe armă.

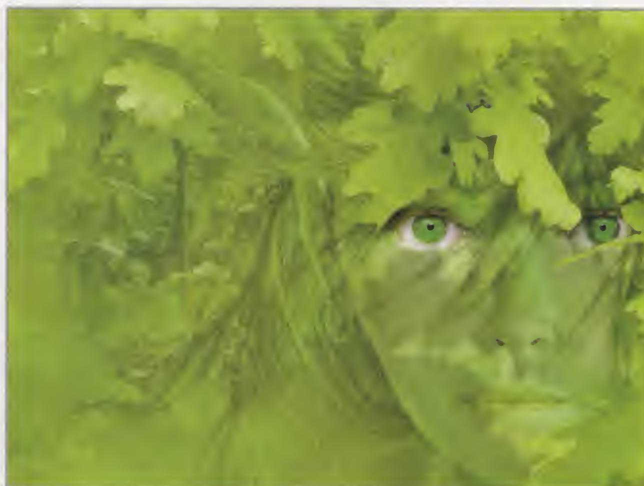
– Primul frag e al meu, zmeule! Și următorul FPS bun pe piață o să fie Real World Dizzy, să știi și tu!

Și trăgându-și pe frunte pălăria până atunci inexistentă, le zâmbi prințeselor."

Sharpalau

„ÎN UMBRĂ

[...] În fața lui se deschidea sala tronului. E atât de bine păzită! Trebuie să găsesc altă metodă de a ajunge la țintă. Avea timp să se gândească și întunericul culoarului îi oferea protecție. Pași grăbiți se auzeau din capătul opus al holului. Un mesager! Era un Wood Elf îmbrăcat ridicol. Drept armă avea un hammer foarte mare, pe care cu greu l-ar fi mânuit în luptă, însă era foarte impunător. Pe cap purta un coif galben, cam mare pentru el. În piciorul drept purta o cizmă de piele, iar în cel stâng un pantof comun. În rest, era îmbrăcat în haine comune, murdare și rupte. Fără îndoială, după livrarea mesajului câinii de pază ai regelui l-ar fi omorât. Deci o să-i fac un serviciu, nici n-o să simtă... Pumnalul acționă singur, ca și cum ar fi știut ce are de făcut, ca și cum ar fi memorat o mișcare repetată de prea multe ori. Trupul mesagerului se prelinse încet pe perete. O lovitură curată, letală, nici un sunet, foarte puțin sânge. O mână de maestru! Elful avu timp să vadă fața asasinului, luminată pentru o fracțiune de secundă. Ochii lui se îngroziră și, deși erau stinși de imediata apropiere a morții, se înflăcărară subit de o ură nemărginită. Îl cunoscuse pe omul acela, el fusese pierzania sa, din cauza lui fusese izgonit din Casa Hlaalu și din Ghilda Hoților și ajunsese sărmanul aventurier care era astăzi. Acea umbră a nopții era Nimbus, omul care în câteva clipe îi distrusese întreaga viață, omul care îi luase... și cu siguranță gândurile l-ar fi dus mult mai departe pe sărmanul Wood Elf dacă firul vieții sale nu s-ar fi întrerupt.



Sosirea mesagerului fu anunțată. Porțile sălii tronului se deschiseră larg și lumina învălui silueta misteriosului mesager. Regele făcu un semn gărzilor să se retragă și mesagerul se apropie de tron îngenunchind. Perfect! Dar de ce le-a spus gărzilor să se retragă?

– Ridică-te!

Mesagerul se ridică. Deși era învăluit într-o mantie întunecată a cărei glugă nu îi lăsa la vedere nici fața, se putea ghici că e un elf. Își lăsă gluga să alunece ușor, luminându-și fața. Într-adevăr, era un Dark Elf, un Dunmer, un elf cu pielea întunecată, spre deosebire de High Elves sau Altmeri, care au pielea deschisă la culoare, asemănătoare cu a oamenilor. Trăsăturile feței trădau viața plină de aventură de care avusese parte mesagerul. Avea o cicatrice adâncă, roșie pe ochiul stâng, care se întindea de la tâmplă până la baza nasului. Ochiul care fusese tăiat era acum roșu și îi dădea o aparență demonică elfului. Urechea stângă era ornată cu doi cercei, unul în partea de jos, celălalt în partea superioară a urechii, legați cu un lanț care șerpuia prin desele găuri din urechea Dunmerului, urme ale unei torturi. Fața sa însă nu era hidoasă, ci era chiar plăcută privirii.

– Apropie-te și dă-mi scrisoarea! Cineva se va ocupa de răsplata ta.

Mesagerul înaintă către tronul pe care stătea așezat împăratul. Printr-un gest brusc, întinse pergamentul regelui, însă acesta nu schiță nici un gest. Ochii împăratului se pierdeau din ce în ce mai mult în orbite, trupul său era din ce în ce mai moale, expresia feței trăda ura ce se acumula, voia să strige, să urle, însă urletele sale se pierdeau în șoapte pe care nici el nu putea să le audă. Mesagerul învârti pergamentul și un val de sânge țâșni din locul unde pergamentul atingea pieptul împăratului. Acesta își dădu în sfârșit ultima suflare, lăsându-și capul să curgă încet pe umărul drept. Dunmerul își retrase mâna cu scrisoarea, lăsând în urmă pumnalul



implantat în pieptul împăratului, pumnal atât de bine ascuns în sulul de hârtie. Elful rămase studiind lovitura pe care o aplicase împăratului. Lovitura a fost departe de perfecțiune, probabil oboseala își spusese cuvântul. Dar nu mai era timp de pierdut, trebuia să-și facă ieșirea. Privi în jurul său. Sala tronului era mică, dar înaltă, susținută de patru piloni. Pereții erau decorați cu tablouri ale foștilor regi și regine. Pe peretele din partea stângă a tronului se găsea o ușă. Perfect! Asta trebuie să fie terasa. Ușa era încuiată, dar Nimbus era Master Thief al regiunii Vvardenfell, ca dovadă poseda Skeleton Key-ul primit de la Jim Stacey. Într-adevăr, ușa conducea spre terasă. Era noapte. Grădina palatului se întindea până la ziduri. Nimbus se lăsă învăluit în umbră și în scurt timp ajunse în afara curții palatului. Reușise!

✕ ✕ ✕

Dimineața, în tot orașul se zvonea că împăratul a fost asasinat. Unii spuneau că asasinul făcuse o mare greșeală, însă nimeni nu știa care este aceea, așa că zvonul a fost în scurt timp uitat sau s-a transformat după imaginația fiecăruia în zvonuri mincinoase pline fie de eroism, fie de dramatism.

✕ ✕ ✕

[...] Inelul era așa de aproape acum, dar cât de lung fusese drumul! Simțea oboseala în fiecare mușchi care era acum încordat. Atât de lung! Atât de aproape! Un ultim inamic și calea era liberă. Nu trebuie să mă grăbesc! Se afla în spatele inamicului. O lovitură scurtă. Cadavrul căzu zgomotos, însă sunetul scos de impactul cu solul fu extrem de ciudat, ca și cum trupul acela inert s-ar fi spart în mii de bucățele, dar trupul era întreg, cadavrul acela nu putea să se spargă. Gândurile o luară înainte, nu mai putea să le urmărească, însă concluzia o pricepu îndată... O mână încleștată pe pumnal aștepta ordinul de atac deasupra lui. Nimbus stătea întins în pat. Repede, trebuie să acționez repede! Prinse mâna umbrei de deasupra lui în timp ce mâna cealaltă se scurgea pe pumnal. Lama maronie despică aerul penetrând armura ușoară de piele. O singură picătură de sânge. Nimbus își proiectă adversarul în perete. Privi în ochii umbrei... bănuia, știa, găsea confirmarea în ochii Dunmerului. Oare la ce se gândește acum, la ce se gândește când știe că în câteva secunde va muri, când știe că otrava circulă prin sângele lui? Silueta se prelinse încet, încet pe perete, parcă implorând un răgaz mai mare pentru a-și aminti întreaga sa viață. Lângă trupul asasinului o cană spartă: zgomotul care îl trezise, zgomotul care se confundase cu bufnitura căderii unui cadavru, zgomotul căruia îi datora viața, greșeala umbrei-asasin.

În urma percheziției, Nimbus găsi un document. Cumva, prin asasinarea împăratului, își atrăsese noi inamici, încurcase planurile Dark Brotherhood-ului, iar acum întregul Dark Brotherhood era pe urmele lui. Fără să știe, aprinsese flacăra dintre Morang Tong și Dark Brotherhood. Vechea răfuială se transforma într-un adevărat război. Războiul era inevitabil, era doar o chestiune de timp. Trebuie să ajung cât mai repede la sediul Morang Tong. Frații mei pot fi luați prin surprindere."

Fryder a.k.a KLAEb

O ZI DIN VIAȚA LUI GORDON FREEMAN:

Spawn Server d2_"Alege DA alege free" (man)_05

begin loading bored faces (loads materials)

End loading moaca

execing skill.cfg -sv_cheats 3

Game started

SteamWaitForBuying3000$PC failed

Initializing stolen source code renderer.......................

execing 128bit textures [Fog Engine]

7.00 AM [Zombie Alert]

[Crowbar Swoosh]

[Sprint On]

pain

death

death

8.00 AM [Door Sound]

[Grenade Timer]

[Grenade Explosion]

[EXPLOSION]

death

death

[Medkit Pickup]

[Ammo Pickup]

9.00 AM

<sună ceasul>

[Single Shotgun Blast]

...

[Single Shotgun Blast]

<reminder: consult physician due to eyesight (texture quality) loss - ranga se vedea prin ochelarii zgâriați ca un burete, ceva inacceptabil că asigurarea îi expiră, plătită scump de G-Man la începutul parteneriatului lor: „As for the suit , I think you've earned it">

10.00 AM

[Engine start]

[Tau Cannon Jolt]

[Tau Cannon Jolt]

[Tau Cannon Jolt]

death

[Wood Splintering]

death

<sună mobilu>

<"Aici Activision. Mâine expiră contractul. Se va face proces. Ai de ales: ranga, șpaga sau manga ! Totuși, putem să discu...>

[Primary Fire]

...

[Primary Fire]

11.00 AM

<"Oglindă, oglinjoară, cine-i cel mai orgolios din toată țara ?" >

,

[Shattering Glass]

12.00 AM

<un supererou își spăla suit-ul nu cu Detergent Obișnuit, ci cu noul lambda, pentru cei cu „MIT education" >

13.00 AM

<NIMIC nu este mai bine decât o tură cu buggy-ul după muncă>

[Turbo on]

,

[Water Splash]

[Engine stalled in Water]

[Drowning]

[Low Health Warning]

[Dath]

[beep-beeep-beeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeep]

USER FATALITY

Assigment:Șomer

Subject:Freeman

Reason: Failure to preserve mission critical resources (nu ne mai trageți pe dreapta...)

14.00 AM încălecat pe un facehugger așa și v-am pus povestea, ăăă, mea?

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2003 - octombrie 2004), LEVEL are 112.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

LEVEL

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

PC CD-ROM SOFTWARE

Digital Jesters

MONTE CRISTO www.montecristogames.com

LEVEL DESERT RATS VS. AFRICA KORPS

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

LEVEL

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

Digital Jesters

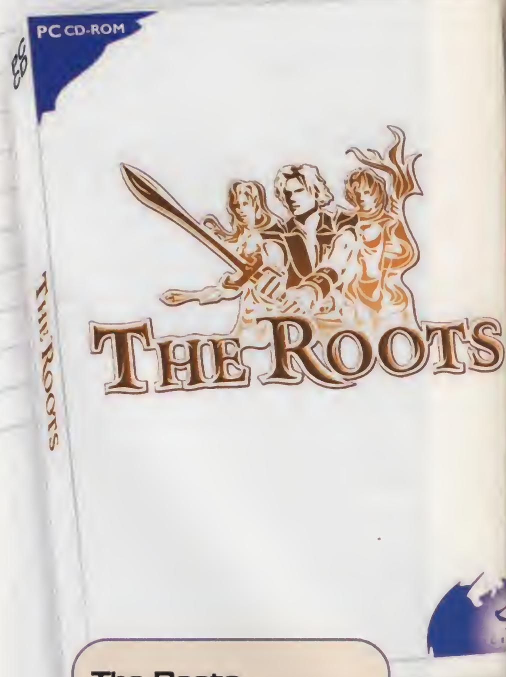
MONTE CRISTO www.montecristogames.com

LEVEL DESERT RATS VS. AFRICA KORPS



Scrapland

Fier vechi sau aur curat?



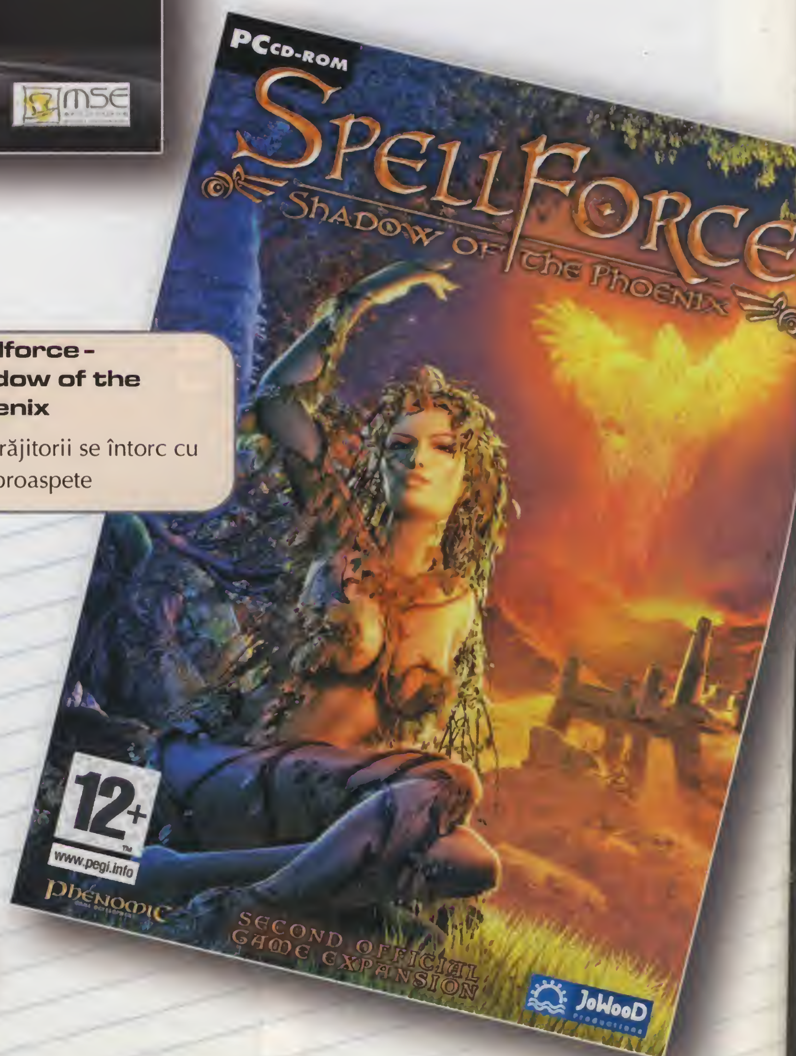
The Roots

Un RPG în care să prinzi rădăcini



Will of Steel

Strategie pentru cei cu nervii de oțel



Spellforce - Shadow of the Phoenix

Vrăjitorii se întorc cu forțe proaspete

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro